

**HUBUNGAN INTENSITAS *COOPERATIVE PLAY* DENGAN
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI
SEKOLAH DASAR SE-GUGUS IV KECAMATAN
PLERET BANTUL YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Yudiharyanto
NIM 11108244061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “HUBUNGAN INTENSITAS *COOPERATIVE PLAY* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SE-GUGUS IV KECAMATAN PLERET BANTUL YOGYAKARTA” yang disusun oleh Yudiharyanto, NIM 11108244061 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



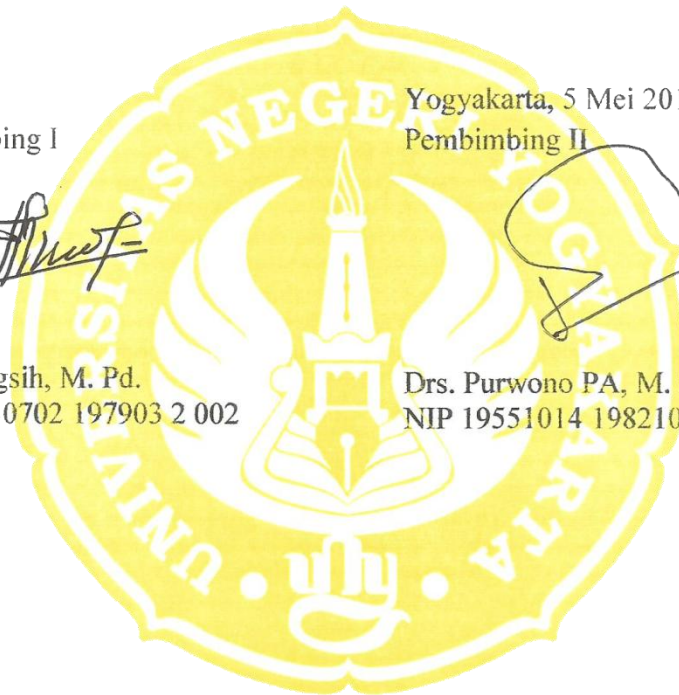
Murtiningsih, M. Pd.
NIP 19530702 197903 2 002

Yogyakarta, 5 Mei 2015

Pembimbing II



Drs. Purwono PA, M. Pd.
NIP 19551014 198210 1 001



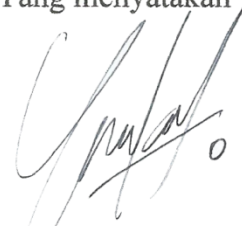
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atas terbitan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 3 Juni 2015

Yang menyatakan



Yudiharyanto

NIM 11108244061

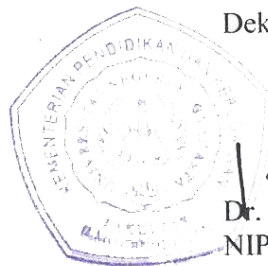
PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “HUBUNGAN INTENSITAS *COOPERATIVE PLAY* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR SE-GUGUS IV KECAMATAN PLERET BANTUL YOGYAKARTA” yang disusun oleh Yudiharyanto, NIM 11108244061 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 Mei 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Murtiningsih, M. Pd.	Ketua Penguji		3/6 15
Fathurrohman, M. Pd.	Sekretaris Penguji		4/6 15
Dr. Suwarjo, M. Si.	Penguji Utama		8/6 15
Purwono PA, M. Pd.	Penguji Pendamping		3/6 15

15 JUN 2015
Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 00

MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ النَّاسِ

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi sesama"

(Nabi Muhammad SAW)

HR. Ahmad, Thabrani, Daruqutni. Dishahihkan Al Albani dalam As-Silsilah As-Shahihah

PERSEMBAHAN

Skripsi ini sebagai ungkapan rasa cinta penuh kasih untuk :

1. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan rasa kasih dan dukungan kepada peneliti di setiap waktu.
2. Almamater PGSD FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Agama, Nusa dan Bangsa.

**HUBUNGAN INTENSITAS *COOPERATIVE PLAY* DENGAN
KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI
SEKOLAH DASAR SE-GUGUS IV KECAMATAN
PLERET BANTUL YOGYAKARTA**

Oleh
Yudiharyanto
NIM 11108244061

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas tinggi SD se-gugus IV kecamatan Pleret dengan jumlah siswa sebanyak 303 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *proportional stratified random sampling* dengan ukuran sampel sebanyak 172 responden. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan skala psikologi. Sebelum digunakan instrument di uji validitasnya melalui *expert judgment* dan reliabilitasnya dengan *alpha cronbach*. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi *Pearson Product Moment* dengan didahului uji normalitas dan linearitas.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa $r_{hitung} = 0,300 > r_{tabel} = 0,148$. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV Kecamatan Pleret. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan apabila siswa memiliki intensitas *cooperative play* yang tinggi maka mempunyai keterampilan sosial yang tinggi begitu juga sebaliknya.

Kata Kunci : *intensitas cooperative play, keterampilan sosial*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan semesta alam Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Hubungan Intensitas *Cooperative Play* terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta”

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini penulis senantiasa diberikan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih setulus tulusnya kepada:

1. Rektor UNY yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan FIP UNY yang sudah memberikan kemudahan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.
3. Ketua Jurusan PPSD FIP UNY yang telah memberikan motivasi dan kesempatan kepada peneliti untuk memaparkan gagasan dalam skripsi.
4. Ibu Murtiningsih, M. Pd., sebagai dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan arahan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Bapak Purwono PA, M. Pd., sebagai dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Suyatinah, M. Pd., sebagai dosen PA yang senantiasa memberikan semangat kepada peneliti dari awal masa studi hingga akhir masa studi.

7. Bapak dan ibu dosen PGSD FIP UNY yang senantiasa memberikan bekal ilmu pengetahuan untuk peneliti.
8. Bapak /ibu Kepala Sekolah SD se-gugus IV Kecamatan Pleret dan SD N Srumbung yang memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
9. Teman teman PGSD kelas C angkatan 2011 yang selalu menjadi tempat saling berbagi dan bertukar pikiran dengan peneliti.
10. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga segala doa dan usaha yang sudah diberikan kepada peneliti menjadi amal ibadah yang diterima Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini mampu bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 3 Juni 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakekat <i>Cooperative Play</i>	12
1. Pengertian Bermain	12
2. Pengertian <i>Cooperative Play</i>	14
3. Manfaat <i>Cooperative Play</i> bagi Anak	15
4. <i>Cooperative Play</i> Sebagai Bentuk Bermain Aktif	17
5. <i>Cooperative Play</i> Sebagai Tahapan Bermain	20
6. Karakteristik <i>Cooperative Play</i>	23
7. Intensitas <i>Cooperative Play</i>	24

B. Hakekat Keterampilan Sosial	25
1. Definisi Keterampilan Sosial	25
2. Faktor-Faktor Keterampilan Sosial	27
3. Aspek Keterampilan Sosial.....	28
C. Karakteristik Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar	34
D. Hubungan Cooperative Play dengan Keterampilan Sosial.....	36
E. Kerangka Pikir	36
F. Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian dan Metode Penelitian.....	40
1. Pendekatan Penelitian.....	40
2. Metode Penelitian.....	40
B. Subjek dan Objek Penelitian	41
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	41
1. Tempat Penelitian.....	41
2. Waktu Penelitian	41
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	41
1. Variabel Bebas/Independen	42
2. Variabel Terikat/Dependen.....	42
E. Paradigma Penelitian.....	43
F. Populasi dan Sampel Penelitian.....	44
1. Populasi	44
2. Sampel	44
G. Teknik Pengumpulan Data	48
H. Instrumen Penelitian	48
1. Instrumen Intensitas <i>Cooperative Play</i> dan Keterampilan Sosial.....	49
2. Aturan <i>Skoring</i>	52
3. Uji Coba Instrumen	52
I. Teknik Analisis Data.....	55
1. Interpretasi Skor.....	55
2. Uji Prasyarat	57

3. Uji Hipotesis	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Lokasi Penelitian.....	60
B. Deskripsi Data	60
1. Intensitas <i>Cooperative Play</i>	60
2. Keterampilan Sosial	62
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data	64
1. Uji Normalitas.....	64
2. Uji Linieritas	64
D. Pengujian Hipotesis.....	65
E. Pembahasan	66
F. Keterbatasan Penelitian	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Kaitan Keterampilan Sosial dan Bermain	38
Gambar 2. Hubungan Variabel Dependen dan Independn.....	43
Gambar 3. Grafik Intensitas <i>Cooperative Play</i>	61
Gambar 4. Grafik Keterampilan Sosial.....	63

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Matrik Penyusunan Penelitian	41
Tabel 2. Data Siswa Kelas Tinggi SD se-gugus IV di Kecamatan Pleret ...	44
Tabel 3. Perhitungan Proporsi Jumlah Sampel Setiap Sekolah Dasar	46
Tabel 4. Perhitungan Proporsi Sampel dalam Perwakilan Tiap Kelas	47
Tabel 5. Kisi-kisi Intensitas <i>Cooperative Play</i>	50
Tabel 6. Kisi-Kisi Keterampilan Sosial	52
Tabel 7. Aturan <i>Skoring</i>	54
Tabel 8. Reliabilitas Intensitas <i>Cooperative Play</i> dan Keterampilan Sosial	56
Tabel 9. Kategori Intensitas <i>Cooperative Play</i> dan Keterampilan Sosial	56
Tabel 10. Panjang Kelas Kategori Intensitas <i>Cooperative Play</i>	56
Tabel 11. Panjang Kelas Kategori Keterampilan Sosial.....	57
Tabel 12. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	59
Tabel 13. Kategori Intensitas <i>Cooperative Play</i>	61
Tabel 14. Kategori Keterampilan Sosial.....	62
Tabel 15. Uji Normalitas	64
Tabel 16. Uji Linieritas.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	74
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Sekretariat Daerah Yogyakarta...	75
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Bappeda Kabupaten Bantul	76
Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Instrumen	77
Lampiran 5. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	78
Lampiran 6. Angket Sosiometri.....	83
Lampiran 7. Tabulasi Skor Sosiometri	84
Lampiran 8. Surat Keterangan <i>Expert Judgment</i>	85
Lampiran 9. Instrumen Pengambilan Data.....	87
Lampiran 10. Tabulasi Skor Hasil Pengambilan Data.....	93
Lampiran 11. Hasil Uji Reliabilitas	105
Lampiran 12. Analisis Deskriptif	107
Lampiran 13. Analisis Uji Prasyarat.....	108
Lampiran 14. Analisis Uji Hipotesis.....	109
Lampiran 15. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	110

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan dengan struktur dan fungsi yang paling sempurna apabila dibandingkan dengan makhluk Tuhan yang lainnya. Manusia diciptakan dengan dibekali akal pikiran. Kehidupan seorang manusia tidak dapat lepas dari peran manusia yang lain. Tidak ada manusia yang mampu bertahan hidup tanpa bantuan dari manusia lain. Seorang manusia tentu membutuhkan manusia yang lain agar dapat memenuhi kebutuhan hidupnya untuk bertahan hidup. Berdasarkan hal tersebut manusia sering disebut dengan makhluk sosial.

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat lepas dari kebutuhan manusia itu sendiri untuk bersosialisasi. Manusia bersosialisasi sejak manusia dilahirkan sampai manusia itu meninggal dunia. Bersosialisasi adalah proses dimana seorang manusia mempelajari, menerima dan menyesuaikan diri dengan kebudayaan dan lingkungan masyarakat tertentu.

Proses seseorang bersosialisasi juga dapat disebut dengan proses sosial. Gillin dan Gillin (Ary H. Gunawan, 2000:30) mengungkapkan bahwa proses sosial adalah cara-cara berhubungan yang dapat dilihat apabila orang/kelompok manusia saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan. Sehingga setiap orang memiliki perbedaan proses sosial yang dialaminya bergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhinya, diantaranya adalah lingkungan dan interaksi sosial yang dilakukannya.

Booner (Ary H. Gunawan, 2000:31) mengungkapkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara dua orang atau lebih, sehingga kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Burhan Bungin (2006: 69) mengungkapkan bahwa syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial (*social contact*) dan adanya komunikasi (*communication*), sehingga tidak semua bentuk interaksi dapat disebut dengan interaksi sosial kecuali interaksi tersebut memenuhi syarat menjadi interaksi sosial.

Ada berbagai macam interaksi sosial yang dialami manusia. Ary H Gunawan (2000:32) mengategorikan interaksi sosial dari berbagai segi meliputi subyek, cara dan bentuknya. Bila dilihat dari subyeknya ada tiga macam interaksi sosial yaitu 1) interaksi antar orang perorangan, 2) interaksi antar orang dan kelompoknya dan sebaliknya, dan 3) interaksi antar kelompok. Apabila dilihat dari segi caranya ada dua macam interaksi sosial yaitu 1) interaksi langsung (*direct interaction*) yaitu interaksi fisik seperti berkelahi, dan 2) Interaksi simbolik (*symbolic interaction*) yaitu interaksi dengan mempergunakan bahasa (lisan/tertulis) dan simbol simbol lain (isyarat). Dilihat dari bentuknya interaksi sosial dibagi menjadi 1) kerjasama, 2) persaingan, 3) pertikaian, dan 4) akomodasi.

Interaksi sosial yang tercipta tergantung dari usia yang dimiliki, karena setiap usia memiliki karakteristiknya masing masing. Seseorang yang memiliki usia dewasa tentu interaksi sosial yang dialaminya berbeda dengan anak anak.

Siswa usia sekolah dasar merupakan periode masa anak akhir. Interaksi sosial yang dilakukan anak pada masa ini bergantung pada karakteristik anak itu sendiri. Pada usia ini anak dibagi menjadi dua kategori yaitu kelas rendah yang memiliki rentang usia kurang lebih 6-9 tahun dan kelas tinggi yang memiliki rentang usia kurang lebih 10-12 tahun. Desmita (2012: 35) menyatakan karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Euis Sunarti (2005: xvii) mengatakan bahwa masa anak-anak merupakan masa bermain (*play-age*) yang dipenuhi dengan kesenangan, kegembiraan dan suasana suka cita. Sama halnya dengan Conny R Semiawan (1999:164) yang mengatakan bahwa saat anak masuk dalam usia SD maka anak akan lebih antusias dan lebih banyak terlibat dalam aktivitas-aktivitas bermain yang bersifat kooperatif / bersama (*cooperative play*). Berdasarkan hal tersebut begitu maka interaksi yang terjadi pada anak usia sekolah dasar didominasi dalam bentuk bermain bersama. Karena melalui bermain anak akan lebih leluasa bergerak, bekerja dalam kelompok, dan melakukan sesuatu secara langsung. Jenis bermain yang dilakukan anakpun bermacam macam baik permainan tradisional ataupun permainan modern.

Mildred Parten (Mayke Sugianto, 2001: 13) mengungkapkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan sebagai sarana sosialisasi. Ia mengamati ada enam bentuk bermain berdasarkan interaksi sosial anak saat bermain. Enam bentuk interaksi dalam bermain memiliki kadar interaksi sosial yang berbeda beda

dari mulai yang terendah sampai yang tertinggi. Salah satu bentuk permainan dengan kadar interaksi sosial yang tinggi adalah *cooperative play* atau bermain bersama. *Cooperative play* ditandai dengan adanya interaksi antar anak untuk berbagi tugas, berbagi peran, dan bekerjasama dalam suatu kegiatan bermain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Wujud *cooperative play* dapat dilihat dalam bentuk permainan olahraga dengan aturan yang sederhana, permainan tradisional dengan cara berkelompok, dan lain lain.

Pada usia sekolah dasar khususnya kelas tinggi, anak sangat tertarik dengan kegiatan berkelompok. Maka dari itu anak akan berusaha diterima oleh kelompoknya. Salah satu usaha yang dilakukan anak untuk dapat diterima oleh kelompoknya adalah dengan melakukan kegiatan bersama kelompoknya seperti melakukan permainan berkelompok (*cooperative play*). Pengalaman anak ketika bermain bersama dengan temannya tentu akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan siswa. Sehingga penting bagi orang tua maupun guru untuk memberi kesempatan kepada anak untuk agar anak mengembangkan dirinya melalui bermain bersama dengan temannya.

Bermain secara berkelompok (*cooperative play*) memberikan pengalaman berharga bagi anak untuk mengembangkan dirinya. Dalam *cooperative play* terdapat peraturan yang harus dipatuhi oleh anak, sehingga melalui *cooperative play* anak akan belajar tentang bagaimana harus mentaati suatu peraturan. Melalui bermain bersama anak juga akan belajar tentang bagaimana bekerjasama untuk mencapai kemenangan serta belajar menerima kekalahan apabila kelompok lawan yang menang. Semakin sering anak melakukan kegiatan *cooperative play* maka

keterampilan anak juga akan semakin terasah tidak terkecuali keterampilan sosialnya.

Euis Sunarti (2005: xxiv) mengungkapkan bahwa keterampilan sosial merupakan salah satu keterampilan hidup (*life skill*) yang harus diajarkan kepada anak sejak dini. Keterampilan sosial adalah kemampuan individu yang berkaitan dengan cara berkomunikasi efektif dengan orang lain secara verbal maupun *non-verbal* sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi. Untuk dapat menjalin hubungan sosial dengan manusia lain manusia membutuhkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial penting dimiliki oleh semua manusia karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial, dan manusia tidak bisa menolak atau menghindari dari manusia lain.

Di dalam lingkungan sekolah penting bagi semua warga sekolah untuk memiliki keterampilan sosial yang baik, termasuk siswa sekolah. Keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa untuk menyelesaikan tugas perkembangannya dalam masa anak akhir. Sebagai siswa keterampilan sosial juga diperlukan untuk menjalankan kewajiban anak sebagai siswa. Di lingkungan sekolah siswa perlu menjalin hubungan baik kepada semua warga sekolah seperti guru, tenaga administrasi dan siswa lain. Karena hal tersebut penting bagi siswa untuk memiliki keterampilan sosial yang baik.

Keterampilan sosial yang baik akan membantu anak atau siswa sekolah dasar untuk mengembangkan diri. Pada usia ini anak sangat senang berkelompok dengan teman sebayanya. Sehingga anak yang memiliki keterampilan sosial yang tidak memadai dapat membuat anak tidak diterima didalam kelompoknya.

Biasanya anak yang tidak diterima oleh kelompoknya adalah anak yang agresif, suka berkuasa dan anak yang suka mengganggu (Rita Ika, 2008: 116). Anak yang tidak diterima didalam kelompok (*rejected children*) akan merasa kesepian. Apabila hal tersebut terus berlanjut maka anak akan mengalami kesulitan penyesuaian diri yang serius dimasa dewasa dan rentan terlibat dalam kenakalan remaja.

Keterampilan sosial anak bukanlah keterampilan yang didapat secara langsung. Shapiro (1998: 183) mengatakan bahwa keterampilan sosial dapat dipelajari, akan tetapi keterampilan memerlukan waktu yang banyak untuk dipelajari dan harus dipraktikkan. Semakin banyak interaksi sosial yang dilakukan anak akan memberinya pelajaran bagi anak yang dapat digunakan anak untuk meningkatkan keterampilan sosial yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas tinggi si SD N Kedungpring, SD N Wonolelo, dan SD N Cegokan dapat diketahui masih terdapat siswa yang kurang memiliki keterampilan sosial. Hal tersebut terlihat dari siswa yang bersikap agresif terhadap temannya seperti mengejek, memukul, dan berbuat curang saat bermain sehingga sering menimbulkan konflik. Selain itu juga terdapat siswa yang masih kesulitan untuk menjalin komunikasi yang baik terhadap temannya sendiri maupun guru.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD N Kedungpring, SD N Wonolelo, dan SD N Cegokan juga dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas tinggi sekolah dasar di gugus IV Kecamatan Pleret pada dasarnya senang bermain bersama dengan temannya meski masih terlihat beberapa siswa yang

kurang tertarik untuk bermain. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya anak yang bermain ketika istirahat sekolah maupun saat terdapat waktu waktu luang ketika disekolah. Kesenangan siswa dalam bermain juga terlihat dari antusiasme yang tinggi saat mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru apabila menggunakan strategi suatu permainan tertentu. Bentuk dan jenis permainan yang dilakukan oleh siswa bermacam - macam tergantung kesenangan dari setiap anak, permainan yang dilakukan dapat berupa permainan tradisional maupun permainan olahraga sederhana.

Hasil wawancara dengan guru kelas V di SD N Wonolelo yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang masih jarang terlihat bermain bersama dengan teman temannya. Siswa siswa tersebut merupakan siswa yang kurang mampu bersosialisasi dengan temannya dan siswa yang sering membuat kenakalan.

Data sosiometri di ambil dikelas V SD N Wonolelo yang diambil juga menunjukkan anak anak yang jarang bermain bersama dengan temannya kurang diterima oleh teman temannya. Anak anak yang kurang disenangi atau kurang diterima oleh temannya merupakan anak yang kesulitan dalam berkomunikasi dengan temannya dan tidak mampu mengekspresikan emosi dengan baik sehingga menyebabkan anak terlibat dalam konflik yang tidak dapat diselesaikan oleh anak itu sendiri. Selain itu dari data yang diambil juga menunjukkan bahwa anak yang sering bermain bersama dengan temannya merupakan anak yang dapat diterima oleh teman-temannya. Anak-anak yang diterima oleh teman-temannya ini merupakan anak yang mampu menjalin hubungan baik dengan temannya serta

mampu menyelesaikan konflik yang dihadapinya. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak yang jarang bermain bersama dengan temannya merupakan anak yang memiliki keterampilan sosial rendah begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan dari pemaparan di atas, peneliti menyadari akan pentingnya *cooperative play* dan keterampilan sosial bagi siswa, maka peneliti merasa perlu untuk membawa permasalahan yang terjadi ke dalam sebuah penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas *Cooperative play* dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Se-Gugus IV Kecamatan Pleret”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Beberapa siswa sering saling mengejek dan terlibat konflik.
2. Terdapat siswa yang memiliki keterampilan sosial yang rendah di SD se-gugus IV Kecamatan Pleret.
3. Terdapat siswa yang pintar dalam mengatasi konflik yang dialaminya dan sering terlibat dalam *cooperative play*.
4. Terdapat siswa yang jarang melakukan *cooperative play* dan memiliki keterampilan sosial yang rendah.
5. Belum diketahuinya hubungan intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV Kecamatan Pleret.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah perlu dilakukan mengingat penulis memiliki banyak keterbatasan serta identifikasi masalah yang masih memiliki cakupan cukup luas. Batasan masalah dilakukan untuk menghindari penelitian yang terlalu luas dan tidak fokus pada tujuan yang akan dicapai. Batasan masalah berguna agar penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok penelitian. Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini dibatasi pada belum diketahuinya hubungan intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV Kecamatan Pleret.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan masalah yang akan digunakan dalam penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV Kecamatan Pleret tahun ajaran 2014/2015?”

E. Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui ada dan tidaknya hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV Kecamatan Pleret tahun ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui ada dan tidaknya hubungan intensitas *cooperative play* terhadap keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV Kecamatan Pleret. Dengan demikian penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan manfaat diantaranya :

1. Manfaat Praktis.

a. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini dapat berguna sebagai masukan bagi guru-guru sekolah dasar di gugus IV Kecamatan Pleret agar merencanakan dan melakukan pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik siswa dan interaksi antar siswa, sehingga keterampilan sosial siswa semakin terasah. Penelitian ini juga memberikan masukan pada guru untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bersama dengan temannya untuk mengasah keterampilan sosial siswa.

b. Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa sebagai gambaran bagi siswa agar tidak ragu untuk bermain bersama dengan teman temannya sebagai sarana mengasah keterampilan sosial.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan serta pengetahuan peneliti tentang hubungan insitas *cooperative play* terhadap keterampilan sosial siswa.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan teori tentang keterampilan sosial dan juga *cooperative play*. Hasil penelitian ini juga mampu menjadi kajian untuk penelitian lanjutan yang terkait.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat *Cooperatif Play*

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat dekat dengan kehidupan manusia. Secara sadar maupun tidak manusia sudah melakukan aktivitas bermain sejak manusia masih bayi. Mayke Sugianto (2001: 20) memandang bermain sebagai kegiatan yang mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 bulan, hal itu penting bagi perkembangan kognitif, sosial dan kepribadian anak pada umumnya.

James Sully (Mayke Sugianto, 2001: 15) mengemukakan bahwa tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain dan tertawa perlu ada di dalam aktivitas sosial yang dilakukan bersama sekelompok teman. Pendapat James Sully memandang aktivitas seseorang bisa dikatakan sebagai bermain apabila dilakukan dengan senang hati tanpa paksaan dan pelaku aktivitas tersebut tertawa serta mendapatkan kesenangan.

Sigmund Freud (Mayke Sugianto, 2001: 7) mengemukakan bermain sama seperti fantasi atau lamunan, melalui bermain seseorang bisa memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik serta pengalaman pengalaman yang tidak menyenangkan. Sehingga melalui bermain anak bisa melakukan sesuatu yang tidak bisa diwujudkan dalam kehidupan nyata. Sedangkan Suryadi (2006: 6) mengungkapkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuannya yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam.

Menurut Lev Vigotsky (Upton, 2013: 132) bermain dapat membantu memenuhi kebutuhan anak untuk mendapatkan pemuasan segera seperti saat anak ingin menaiki kuda namun tidak dapat melakukannya jadi dia menggunakan sapu untuk mewakili kuda dan bermain menungganginya. Melalui bermain anak bisa menjelajahi dunianya serta mengembangkan kompetensi, kreativitas dan juga kemampuan imajinasinya.

Menurut Hurlock (2000: 320) bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dilakukan tanpa paksaan atau tekanan dari luar maupun tuntutan dari kewajiban.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak serta dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain merupakan proses belajar bagi anak. Sama halnya dengan Mayke Sugianto (2001: 20) yang berpendapat melalui bermain anak akan merasakan berbagai pengalaman emosi (senang, sedih, bergairah, kecewa bangga, marah), dengan begitu anak akan memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan.

Dari beberapa pendapat ahli tentang bermain diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu tindakan yang dilakukan anak tanpa paksaan untuk mencari kesenangan serta mengembangkan kompetensi, kreativitas dan daya imajinasinya dengan simbol simbol tertentu yang digunakan oleh anak yang

mampu memberikan berbagai manfaat bagi anak melalui pengalaman yang diperoleh oleh anak dari kegiatan bermain.

2. Pengertian *Cooperative Play*

Mildren Partren (Mayke Sugianto, 2001: 21) membagi tahap perkembangan bermain berdasarkan dari kadar interaksi sosial didalam permainan anak. Perkembangan terakhir tahap bermain menurut Mildren Partren adalah *cooperative play*. Hal ini menerangkan bahwa *cooperative play* merupakan tahapan bermain yang sarat akan interaksi sosial antar pelakunya.

Menurut Mayke Sugianto (2001: 23) *cooperative play* atau bermain bersama ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sedangkan Cartledge dan Milburn (1995: 274) mengungkapkan bahwa *cooperative play* merupakan bagian dari bermain dimana terdapat kerjasama dalam permainannya, dimana dalam permainan tersebut terdapat interaksi sosial dengan teman sebaya, terlibat kerjasama dengan teman sebaya, memberi dan menerima suatu sikap, dan saling berbagi.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, *cooperative play* (bermain bersama) merupakan permainan yang dilakukan oleh anak secara bersama maupun berkelompok dan didalamnya terdapat kerjasama antar anak dan untuk mencapai tujuan tertentu baik kemenangan maupun kesenangan saat bermain. *Cooperative play* mencakup beberapa bentuk permainan seperti permainan tradisional maupun permainan olahraga.

3. Manfaat *Cooperative Play* Bagi Anak.

Bermain merupakan bagian dari kehidupan manusia yang mampu memberikan banyak manfaat untuk perkembangan diberbagai aspek. Menurut Mayke Sugianto (2001: 38) bermain mampu menunjang perkembangan berbagai aspek diantaranya aspek fisik, aspek motorik, aspek sosial, aspek Emosi dan kepribadian, aspek kognitif, aspek ketajaman penginderaan dan aspek keterampilan olahraga dan menari. *Cooperative play* merupakan bagian dari bermain sehingga *cooperative play* memiliki manfaat tidak jauh berbeda seperti kegiatan bermain. *Cooperative play* mampu memberikan manfaat terhadap beberapa aspek diantaranya 1) aspek fisik, 2) aspek sosial dan 3) aspek emosi dan kepribadian.

a. Aspek Fisik

Masa anak-anak merupakan usia dimana anak sangat suka bermain. Anak akan merasa bosan apabila diminta untuk diam berjam-jam tanpa melakukan apapun. Pada usia ini kebanyakan anak juga sangat aktif bergerak karena memang anak memiliki energi yang berlebih. Maka dari itu bermain adalah media untuk anak menyalurkan energinya.

Anak yang aktif bergerak dengan melibatkan gerakan-gerakan tubuh akan membuat anak menjadi lebih bugar. Sehingga otot-otot anak akan tumbuh dengan maksimal. Melakukan kegiatan bermain juga memiliki implikasi bagi pertumbuhan fisik seperti dalam hal kekuatan, stamina, dan kesehatan umum.

b. Aspek Sosial

Seiring dengan bertambahnya usia anak perlu belajar berpisah dengan ibunya. Jika biasanya anak bermain dengan ibu atau anggota keluarga yang lain, anak perlu diberi kesempatan untuk bermain dengan anak lain yang sebaya dengan anak.

Bermain meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya dengan meningkatkan kemungkinan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga mendorong terbentuknya pertemanan (Pinney Upon, 2012: 133). Hubungan dengan teman sebaya dan pertemanan penting bagi perkembangan identitas diri.

Menurut Catron dan Allen (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 17) bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal hal berikut ini

- 1) Interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik,
- 2) Kerjasama, yakni interaksi saling membantu, berbagi, dan pola pergiliran,
- 3) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat,
- 4) Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multi budaya.

Berdasarkan beberapa hal tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa melalui bermain anak akan belajar bagaimana bersosialisasi. Anak akan belajar bagaimana agar anak bisa diterima oleh anak-anak yang lain. Menggunakan alat permainan bergiliran, kerjasama, peduli terhadap orang lain, komunikasi, menghargai pendapat, dan menaati peraturan, merupakan hal yang anak pelajari dari bermain bersama teman-temannya agar anak mampu diterima di lingkungan anak tersebut.

c. Aspek Emosi atau Kepribadian

Bermain merupakan kebutuhan alami bagi anak. Semua anak menyukai bermain. Melalui bermain anak akan mampu melepaskan perasaan tegang dan tertekan yang dialaminya. Freud dan Erikson (Upton, 2012: 132) menyakini bahwa bermain membantu mengatasi kecemasan dan konflik. Begitu juga dengan Cass (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 18) mengungkapkan bahwa bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial sekaligus membantu perkembangan emosi yang sehat dengan menawarkan kesembuhan dari rasa sakit dan kesedihan. Maka dari itu bermain mampu melepaskan ketegangan dan memungkinkan anak mengatasi masalah dalam kehidupan.

Kegiatan bermain bersama teman akan membuat anak sadar akan kelebihan dan kekurangan dirinya. Dari hal tersebut anak akan lebih percaya diri dan mampu menghargai orang lain. Hal tersebut tentu akan membantu terbentuknya kepribadian anak.

4. *Cooperative Play* Sebagai Bentuk Bermain Aktif

Bermain merupakan suatu kegiatan atau tindakan yang memiliki cakupan luas. Hurlock (2000: 326) berpendapat bahwa bermain secara garis besar mampu dibagi menjadi dua kategori, yaitu bermain aktif dan bermain pasif (hiburan). Bermain aktif dan pasif sama-sama memiliki sumbangan positif dalam perkembangan diri anak (Mayke Sugianto, 2001 : 52). Sehingga dalam pelaksanaannya perlu keseimbangan diantara dua jenis permainan tersebut.

Pada setiap usia, anak pasti melakukan kegiatan baik bermain aktif maupun pasif. Jenis bermain yang dilakukan anak tidak mutlak bergantung pada usia, akan tetapi seberapa besar kesenangan dan kesehatan yang dimiliki oleh anak dalam melakukan suatu kegiatan bermain.

a. Bermain Aktif

Menurut Hurlock (2000: 327) bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Bermain aktif adalah kegiatan bermain yang banyak melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan – gerakan tubuh.

Sebagian besar anak melakukan kegiatan bermain aktif, akan tetapi intensitas, jenis permainan dan lama waktu bermain tentu sangat bervariasi yang disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya. Mayke Sugianto (2001: 53-54) mengungkapkan faktor yang mempengaruhi dalam bermain aktif adalah 1) kesehatan, 2) penerimaan sosial oleh kelompok teman bermain, 3) tingkat kecerdasan anak, 4) jenis kelamin, 5) alat permainan, dan 6) lingkungan anak.

Bermain aktif memiliki cakupan yang luas. Bermain aktif dilakukan disemua usia, mulai dari bayi hingga usia tua. Hurlock (2000: 328-332) membagi bermain aktif dalam beberapa bentuk 1) bermain bebas dan spontan, 2) drama, 3) konstruktif, 4) musik, 5) mengumpulkan, 6) mengeksplorasi dan 7) permainan dan olahraga.

Menurut Bettelheim (Hurlock, 2000: 332) permainan dan olah raga dapat dicirikan dengan peraturan yang disetujui dan persyaratan yang disepakati agar kegiatan sesuai dengan apa yang diinginkan. Mayke Sugianto (2001: 60) juga

menyebutkan bahwa olahraga selalu berupa konteks fisik sedangkan permainan bisa berupa konteks fisik dan juga mental. Olahraga cenderung memiliki peraturan yang lebih baku daripada permainan. Contoh dari olah raga seperti bermain sepak bola sedangkan contoh dari suatu permainan dapat berwujud seperti permainan petak umpet yang memiliki aturan kurang baku dan sebagainya. Hurlock (2000: 334) mengkategorikan kembali jenis permainan dan olah raga dalam beberapa bentuk 1) permainan bayi, 2) permainan perorangan, 3) permainan tetangga, 4) permainan tim, dan 5) permainan dalam ruang.

Dari beberapa hal tersebut diatas dapat dikatakan bermain aktif adalah kegiatan bermain dimana anak memperoleh kesenangannya melalui aktivitas yang dilakukannya sendiri. Bermain aktif dapat berwujud dalam berbagai bentuk permainan seperti permainan olahraga, bermain drama, bermain spontan dan lain lain.

b. Bermain Pasif (Hiburan)

Bermain pasif atau yang disebut juga hiburan merupakan salah satu jenis bermain. Hurlock (2000: 342) menyebutkan bermain pasif adalah tempat dimana anak memperoleh kegembiraan dari kegiatan orang lain dengan usaha yang minimum. Contoh bermain pasif adalah menonton televisi, membaca komik, mendengarkan musik dan lain sebagainya.

Bagi beberapa anak hiburan lebih menyenangkan daripada bermain aktif. Kecenderungan anak menyukai hiburan salah satunya dapat disebabkan karena anak kurang diterima oleh temannya dalam bermain aktif, sehingga bermain pasif menjadi pelarian bagi anak. Hal tersebut dikarenakan dalam bermain pasif atau

hiburan, kurangnya hubungan sosial tidak menghilangkan kesenangan dibandingkan bermain aktif. Hurlock (2000: 335) membagi bermain pasif kedalam beberapa kegiatan 1) membaca, 2) membaca komik, 3) menonton film, 4) mendengarkan radio, 5)mendengarkan musik, dan 5) menonton televisi.

Berdasarkan beberapa hal tersebut diatas bermain aktif adalah kegiatan bermain dimana anak memperoleh kesenangannya melalui aktivitas yang dilakukannya sendiri. Sedangkan *cooperative play* atau bermain bersama ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat kesamaan dari pengertian bermain aktif dan *cooperative play*. Sehingga dapat dikatakan bahwa *cooperative play* merupakan bagian dari bermain aktif. Semua jenis *cooperative play* merupakan bentuk bermain aktif karena anak mencari kesenangannya melalui tindakan yang anak lakukan bukan sekedar melihat, akan tetapi semua bermain aktif belum tentu dapat disebut dengan *cooperative play* karena anak tidak selalu bermain bersama dengan temannya atau sendirian. Contohnya adalah anak yang bermain bola bersama temannya merupakan bentuk dari *cooperative play* dan juga bermain aktif, tetapi ketika anak bermain bola sendirian merupakan bentuk bermain aktif saja. Dapat disimpulkan bahwa *cooperative play* adalah bagian bermain aktif.

5. Cooperative Play Sebagai Tahapan Bermain

Mildred Parten (Mayke Sugianto, 2001: 21) menilai bermain adalah sarana sosialisasi bagi anak. Mildred Parten mengemukakan bahwa terdapat

peningkatan kadar interaksi sosial dalam tahapan anak bermain. Tahapan bermain menurut Mildred Parten diantaranya 1) *uncucupied play*, 2) *solitary play*, 3) *onlooker play*, 4) *parallel play*, 5) *associate play* dan 6) *cooperative play*. Midren Parten mengungkapkan bahwa *uncucupied play*, *solitary play*, dan *onlooker play* merupakan tahapan bermain dimana anak tidak menjalin interaksi sosial, sedangkan *parallel play*, *associate play* dan *cooperative play* merupakan tahapan bermain dimana anak mulai bermain bersama dengan temannya dan terdapat interaksi sosial didalamnya.

a. *Uncucupied Play*

Pada tahap ini anak terlihat tidak seperti bermain. Pada tahap ini anak tidak benar benar terlibat dalam permainan, anak hanya mengamati kejadian kejadian yang menarik perhatian anak. Anak akan menyibukkan diri dengan gerakan dengan tujuan yang tidak jelas apabila tidak ada yang menarik perhatian anak.

b. *Solitary Play* (Bermain Sendiri)

Pada tahap ini anak melakukan permainan egosentris. Tidak ada usaha yang ditunjukkan anak untuk berinteraksi dengan anak lain, hal itu menunjukkan bahwa anak memusatkan perhatiannya pada kegiatan anak sendiri. Anak akan sadar dengan kehadiran anak lain ketika anak lain mengganggu permainannya.

c. *Onlooker Play* (Pengamat)

Kegiatan bermain anak pada tahap *onlooker play* masih mengamati anak anak lain melakukan kegiatan bermain, dan tampak ada minat pada anak untuk ikut bermain. Pada tahap ini anak masih berperan sebagai pengamat dalam

permainan dan belum terlibat aktif didalamnya. Tahap bermain *Onlooker play* tampak pada anak usia 2 tahun.

d. *Paralel Play* (Bermain Paralel)

Kegiatan anak yang bermain dengan berdekatan dengan anak lain. Pada tahap ini meskipun bersama dengan temannya anak tetap bermain dengan alat permainannya sendiri. Dengan melakukan kegiatan berdekatan, anak dapat terlibat kontak dengan anak yang lain.

e. *Associate Play* (Bermain Asosiatif)

Permainan ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, namun masih belum menunjukkan kerjasama diantara anak. Sehingga pada tahap ini meskipun sudah terdapat interaksi akan tetapi kerjasama belum muncul pada tahap ini.

f. *Cooperative Play* (Bermain Bersama)

Cooperative play juga sering disebut dengan bermain bersama. *Cooperative play* ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan peran antara anak untuk mencapai tujuan tertentu. Kegiatan bermain bersama ini merupakan sarana untuk anak bersosialisasi atau bergaul serta berbaur dengan orang lain.

Berdasarkan dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *cooperative play* merupakan bagian tahapan dari bermain yang dilakukan oleh anak. *Cooperative play* merupakan tahapan paling tinggi suatu permainan bila dilihat dari aspek kadar interaksi sosialnya. Semakin bertambahnya usia anak maka anak akan

cenderung bermain dengan interaksi sosial atau kerjasama yang semakin kompleks.

6. Karakteristik *Cooperative Play*

Cooperative play merupakan tahapan bermain yang sarat akan interaksi sosial dan menuntut kerjasama antar anak dalam melakukannya. Mildred Parten (Mayke Sugianto, 2001: 23) mengungkapkan *cooperative play* ditandai adanya kerjasama atau pembagian tugas dan peran antara anak untuk mencapai tujuan tertentu. Sehingga *cooperative play* dapat dituliskan memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- 1) Dilakukan secara bersama, didalam *cooperative play* anak tidak melakukan aktivitas bermain sendirian melainkan bersama dengan temannya.
- 2) Memiliki aturan yang disepakati oleh anggotanya, sehingga dalam *cooperative play* tidak sama dengan anak-anak yang berlarian kesana kemari yang tidak memiliki peraturan yang mengikat. Contohnya permainan Polisi dan Penjahat, terdapat peraturan bahwa penjahat mencoba menghindari dari polisi yang mencoba menangkapnya.
- 3) Menuntut kerjasama antar pemainnya. *Cooperative play* merupakan kegiatan bermain bersama yang memiliki peraturan, maka dalam *cooperative play* dibutuhkan kerjasama antar pemain untuk mencapai tujuan permainan.
- 4) Anak terlibat aktif dalam permainan. *Cooperative play* merupakan salah satu bentuk dari bermain aktif sehingga didalam permainannya tentu akan

menuntut anak untuk bergerak aktif tidak hanya melihat teman temannya bermain saja.

- 5) Mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini tujuan yang hendak dicapai dapat berupa kemenangan maupun kegembiraan. Ada beberapa anak yang bermain untuk meraih sebuah kemenangan akan tetapi juga terdapat anak yang melakukan kegiatan bermain hanya untuk mendapatkan kesenangan saja.

7. Intensitas *Cooperative Play*

Chaplin (2006: 254) mendefinisikan intensitas kedalam tiga hal 1) satu sifat kuantitatif dari satu penginderaan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, 2) kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman seperti intensitas suatu reaksi emosional, dan 3) kekuatan yang mencakup suatu pendapat atau sikap. Reber (2010: 481) mengungkapkan intensitas merupakan sebuah pengukuran kuantitas dan bersifat kuantitatif atau dapat diwujudkan dalam angka angka. Dari pendapat diatas dapat diketahui bahwa intensitas berkaitan dengan kuantitas yang bersifat kuantitatif yang diwujudkan dalam angka angka serta suatu sikap akan suatu hal.

Eysenck (Slameto, 2010: 170) mengungkapkan bahwa tingkatan suatu kegiatan, intensitas dan konsistensi ditentukan oleh suatu motivasi. Berdasarkan hal tersebut intensitas merupakan sesuatu yang ditentukan oleh suatu motivasi. Sehingga suatu intensitas dari sesuatu dapat dilihat dari seberapa besar motivasi yang dimiliki terhadap suatu hal tersebut.

Motivasi merupakan sesuatu yang tidak dapat dilihat secara langsung. Membutuhkan beberapa indikator yang perlu dilihat untuk mengukur suatu motivasi yang dimiliki oleh seseorang. Abin syamsuddin (2004: 40) mengatakan indikator motivasi dapat dilihat dari beberapa hal seperti 1) durasi, 2) frekuensi, 3) persistensinya, 4) ketabahan, ketuletan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan, 5) pengabdian dan pengorbanan, 6) tingkatan aspirasinya, 7) tingkatan kualifikasi prestasi/produk/output, dan 8) arah sikapnya.

B. Hakikat Keterampilan Sosial

1. Definisi Keterampilan Sosial

Manusia merupakan makhluk sosial yang artinya setiap manusia membutuhkan bantuan dari manusia lain untuk bertahan hidup. Untuk hidup bersama sama dengan manusia yang lain, seseorang harus memiliki keterampilan sosial.

Penting bagi orang tua dan guru untuk mengembangkan kecerdasan dan keterampilan sosial siswa. Dengan berbekal keterampilan sosial siswa akan lebih siap untuk menghadapi berbagai tekanan dari diri sendiri, keluarga, teman yang semakin kompleks dan bertubi-tubi.

Libet dan Lewinsohn (Cartledge dan Milburn, 1995: 3) mengatakan keterampilan sosial (*Social Skill*) sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang dapat dinilai secara positif dan tidak menimbulkan atau mendapat penolakan dari orang lain atau lingkungannya. Sama halnya dengan Combs & Slaby (Cartledge dan Milburn, 1995 : 3) mengungkapkan bahwa

keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang spesifik yang dapat diterima secara sosial dan nilai-nilai yang berlaku, serta memberikan keuntungan bagi diri sendiri, orang lain, dan keuntungan bersama.

Golleman (1999: 43) menyebutkan bahwa keterampilan sosial merupakan kepintaran menggugah tanggapan yang dikendaki kepada orang lain. Keterampilan sosial erat kaitannya dengan bagaimana cara berhubungan dengan orang lain atau lingkungan dimana seseorang tinggal. Seiring bertambahnya usia maka anak akan dikenalkan di lingkungan yang baru. Sehingga apabila anak berada di lingkungan baru anak dituntut untuk beradaptasi di lingkungan barunya.

Rubin (Golleman, 1999: 75) mengungkapkan bahwa anak-anak mendapatkan keterampilan sosial lebih banyak dari interaksi dengan teman sebaya dibandingkan dari interaksi bersama orang tuanya. Pada awalnya anak akan mencoba-coba berinteraksi kemudian anak akan mengetahui strategi apa yang berhasil dan tidak berhasil kemudian dari hal tersebut anak akan belajar. Keberhasilan anak dalam berinteraksi tentu akan memberi dampak yang positif bagi anak.

Safaria (2005: 37) mengungkapkan bahwa seseorang yang tidak memiliki keterampilan sosial yang baik akan mengakibatkan ketidakmampuan untuk menciptakan hubungan yang harmonis, sehingga dalam menjalin suatu hubungan selalu terjadi konflik. Keterampilan sosial yang buruk akan menyebabkan seseorang tidak mampu menyelesaikan konflik yang menghambatnya. Kegagalan

anak dalam berinteraksi dan menjalin hubungan harmonis akan mengakibatkan penolakan dari kelompok dan mengakibatkan anak akan merasa dikucilkan.

Safaria (2005: 39) mengungkapkan bahwa anak mengembangkan keterampilan sosialisasi melalui hubungan dengan teman sebaya. Melalui berbagai permainan, percakapan, dan kegembiraan, anak dapat belajar arti berbagi, berperilaku kooperatif dan prososial.

Golleman (1999: 514) menyebutkan bahwa keterampilan sosial berkaitan dengan bagaimana cara menangani emosi ketika berhubungan dengan orang lain dan dengan cermat membaca situasi dan jaringan sosial, serta berinteraksi dengan lancar. Keterampilan sosial juga berkaitan dengan bagaimana seseorang mempengaruhi dan memimpin, bermusyawarah dan menyelesaikan perselisihan, serta bekerja sama dan bekerja dalam tim.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat dikatakan bahwa keterampilan sosial merupakan keterampilan seseorang untuk membina hubungan yang baik dengan individu lain dengan cara membaca situasi, memahami, dan mengambil tindakan dengan benar.

2. Faktor-Faktor Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang dapat dilatih dan didapat melalui suatu proses dan waktu yang cukup panjang. Megan McClelland (2009) mengungkapkan bahwa perkembangan keterampilan sosial anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu karakteristik anak (internal) dan lingkungan (eksternal).

a. Karakteristik anak

Cartledge dan Milburn (1995: 5) mengungkapkan bahwa dalam mengajarkan keterampilan sosial harus memperhatikan karakteristik anak meliputi tingkat perkembangan, jenis kelamin dan juga kemampuan kognitif dan perilaku anak. Sehingga dari hal tersebut dapat diketahui bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial adalah karakteristik anak itu sendiri.

b. Lingkungan

Seefeldt (2010) mengungkapkan bahwa keterampilan sosial dipengaruhi oleh lingkungan dimana anak berada diantaranya keluarga, sekolah, dan budaya dimasyarakat. Melalui lingkungan anak akan berinteraksi dengan banyak orang meliputi orang tua, teman sebaya, guru, tetangga dll. Dengan berbagai macam bentuk interaksi yang dialami anak ini tentu akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak.

3. Aspek aspek Keterampilan Sosial.

Menurut Golleman (1999: 43) keterampilan sosial memiliki 8 aspek yaitu 1) pengaruh, 2) komunikasi, 3) manajemen konflik, 4) kepemimpinan, 5) katalisator perubahan, 6) membangun ikatan, 7) kolaborasi dan kooperasi, dan 8) kemampuan dalam tim

a. Pengaruh

Pengaruh merupakan kecakapan menggunakan perangkat persuasi dengan efektif. Individu yang memiliki kemampuan ini akan mudah mempengaruhi dan

mengajak orang lain untuk melakukan sesuatu yang diinginkannya. Orang dengan kecakapan ini memiliki ciri :

- 1) Terampil dalam mempengaruhi, dan
- 2) Menyesuaikan cara berbicara untuk menarik hati yang mendengar.

b. Komunikasi

Komunikasi merupakan kecakapan mendengarkan secara terbuka dan mengirimkan pesan secara meyakinkan. Ciri orang dengan kecakapan ini adalah:

- 1) Efektif dalam memberi dan menerima, menyertakan isyarat emosi dalam pesan pesan disampaikan, dan
- 2) Mendengar dengan baik, berusaha memahami, dan bersedia berbagi informasi secara utuh.

c. Manajemen konflik

Manajemen konflik merupakan kecakapan untuk merundingkan dan menyelesaikan ketidaksepakatan dengan baik. Orang dengan kecakapan ini memiliki ciri :

- 1) Mampu menangani situasi tegang dengan diplomasi dan taktik,
- 2) Menyelesaikan perbedaan pendapat secara terbuka, dan
- 3) Mengantar pada solusi yang terbaik.

d. Kepemimpinan

Kepemimpinan merupakan kecakapan mengilhami dan membimbing individu atau kelompok. Orang dengan kecakapan ini memiliki ciri :

- 1) Membangkitkan semangat untuk meraih misi serta visi bersama,
- 2) Melangkah di depan untuk memimpin bila diperlukan,

- 3) Memandu kinerja orang lain namun tetap memberi tanggung jawab kepada anggotanya, dan
- 4) Memimpin lewat teladan.

e. Katalisator Perubahan

Katalisator perubahan merupakan kecakapan mengawali dan mengelola perubahan. Orang dengan kecakapan ini memiliki ciri:

- 1) Menyadari perlunya perubahan dan menghilangkan suatu hambatan,
- 2) Menjadi pelopor perubahan dan mengajak orang lain, dan
- 3) Membuat model perubahan yang diharapkan oleh orang lain.

f. Membangun Ikatan

Membangun ikatan merupakan kecakapan menumbuhkan hubungan instrumental. Orang dengan kecakapan ini memiliki ciri :

- 1) Menumbuhkan dan memelihara jaringan *non*-formal secara meluas,
- 2) Mencari hubungan hubungan yang saling menguntungkan,
- 3) Membangun hubungan saling percaya, dan
- 4) Membangun dan memelihara persahabatan pribadi.

g. Kolaborasi dan Kooperasi

Kolaborasi dan kooperasi merupakan kecakapan bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Orang dengan kecakapan ini memiliki ciri :

- 1) Menyeimbangkan perhatian pada tugas dan hubungan,
- 2) Berbagi rencana, informasi, serta sumberdaya, dan
- 3) Menciptakan peluang untuk kolaborasi

h. Kemampuan Tim

Kemampuan tim merupakan kecakapan menciptakan sinergi dalam meraih sasaran kolektif. Orang dengan kecakapan ini memiliki ciri :

- 1) Menjadi teladan dalam beberapa sikap seperti hormat, kesediaan membantu, dan kerjasama,
- 2) Mendorong setiap anggota agar ikut berpartisipasi aktif, dan
- 3) Membangun identitas tim, semangat kebersamaan, dan komitmen.

Shapiro (2003: 177-223) membagi keterampilan sosial kedalam beberapa aspek yaitu 1) keterampilan bercakap cakap, 2) membuat humor, 3) menjalin persahabatan, 4) bergaul dalam kelompok, dan 5) tata karma.

a. Keterampilan Bercakap Cakap

Shapiro (2003: 183) mengatakan keterampilan bercakap cakap meliputi berbagi informasi pribadi, mengajukan pertanyaan kepada orang lain, mengekspresikan minat, dan mengekspresikan penerimaan. Keterampilan bercakap cakap dapat membantu anak-anak masuk kedalam pergaulan baik dengan individu maupun kelompok.

b. Membuat Humor

McGhee (Shapiro, 2003: 184) mengungkapkan bahwa humor mampu memerankan peran penting yang istimewa dalam perkembangan keterampilan sosial anak. Anak yang terampil dalam hal humor mungkin lebih sukses interaksi sosialnya sejak kanak kanak. Humor adalah keterampilan sosial yang sangat berharga yang penting untuk menghadapi berbagai konflik antar pribadi maupun kelompok (Shapiro, 223: 191). Humor merupakan bakat yang patut disyukuri,

walaupun anak-anak memiliki kemampuan humor bawaan yang berbeda-beda, paling tidak setiap anak memiliki selera humor sejak lahir.

c. Menjalin Persahabatan

Perkembangan kepribadian seseorang dipengaruhi oleh hubungan sosial yang dilakukannya. Sullivan (Shapiro, 1998: 195) mengungkapkan perkembangan kepribadian seorang anak ditentukan oleh jumlah semua hubungan antar pribadinya, yang dimulai dengan hubungan dengan orang tua sendiri meskipun hubungan dengan teman sebaya memiliki pengaruh besar. Menjalin hubungan persahabatan dan pertemanan ketika usia kanak-kanak akan memberikan manfaat yang luar biasa untuk perkembangan anak. Shapiro (2003: 203) mengungkapkan mempunyai teman paling akrab adalah fase pertumbuhan penting yang dapat mempengaruhi cara anak menjalin hubungan saat anak menjadi remaja atau dewasa.

d. Bergaul dalam Kelompok

Pada saat anak menginjak usia sekolah bergaul dengan teman yang lain merupakan hal yang harus dilakukan anak. Setelah bergaul anak akan berusaha untuk diterima dalam suatu kelompok. Pengalaman anak berperan dalam suatu kelompok akan memberi pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan diri anak.

e. Tata Krama

Anak yang sopan, berfikir luas, dan menunjukkan kepedulian adalah anak yang lebih disukai. Anak yang seperti hal tersebut adalah anak yang memiliki tata krama. Maka dari itu kita perlu mengajarkan sopan santun kepada anak agar anak

memiliki tata krama. Shapiro (1998: 223) mengungkapkan sopan santun adalah suatu ketrampilan emosional yang paling mudah diajarkan, tetapi pengaruhnya luar biasa pada keberhasilan anak dalam pergaulan dikemudian hari.

Stephens (Cartledge dan Milburn, 1999: 15) membagi keterampilan sosial menjadi empat aspek yaitu 1) *enviromental behaviors* (perilaku terhadap lingkungan) 2) *interpersonal behaviors* (perilaku terhadap individu lain) 3) *self related behaviors* (perilaku terhadap diri sendiri) dan 4) *task related behaviors* (perilaku terhadap tugas).

a. *Enviromental behaviors* (perilaku terhadap lingkungan)

Enviromental behaviors (perilaku terhadap lingkungan) yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang yang berkaitan dengan cara memperlakukan lingkungan dimana dia berada. Pada aspek ini mencakup perilaku peduli terhadap lingkungan, dapat menghadapi dengan keadaan darurat, perilaku ketika istirahat dan gerakan atau tindakan di sekitar lingkungan.

b. *Interpersonal behaviors* (perilaku terhadap individu lain)

Interpersonal behaviors (perilaku terhadap individu lain) yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang berkaitan dengan cara memperlakukan atau melakukan hubungan dengan individu yang lain. Pada aspek ini mencakup perilaku menerima wewenang, mengatasi konflik, mendapat perhatian, menyapa orang lain, membantu orang lain, membuat percakapan, bermain yang terorganisasi, dan bersikap positif terhadap orang lain.

c. *Self related behaviors* (perilaku terhadap diri sendiri)

Self related behaviors (perilaku terhadap diri sendiri) yaitu kemampuan sosial yang dimiliki seseorang yang berhubungan dengan dirinya sendiri. Pada aspek ini mencakup mampu menerima, bersikap etis, mampu mengekspresikan perasaan dan bersikap positif terhadap diri sendiri.

d. *Task related behaviors* (perilaku terhadap tugas)

Task related behaviors (perilaku terhadap tugas) yaitu kemampuan sosial yang dimiliki oleh seseorang yang berhubungan dengan tanggung jawab atau tugas yang diterimanya. Pada aspek ini mencakup perilaku bertanya dan menjawab pertanyaan, menghadiri pertemuan, berdiskusi dalam kelas, mampu menyelesaikan tugas-tugas, mengikuti petunjuk yang diberikan, berperan dalam kegiatan kelompok, mampu bekerja independen dan memiliki kualitas kerja yang baik.

C. Karakteristik Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar

Siswa sekolah dasar merupakan usia dimana siswa memasuki fase masa kanak kanak akhir. Pada masa ini anak memiliki lingkungan pergaulan yang semakin meluas. Anak mulai banyak bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan keluarga seperti dengan teman bermain dan masyarakat untuk menyelesaikan tugas perkembangannya agar anak diterima baik oleh lingkungan.

Rita Ika Izzaty (208:103-104) mengungkapkan bahwa anak pada masa kanak-kanak akhir memiliki tugas perkembangan sebagai berikut :

- 1) Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain,

- 2) Mengembangkan sikap sehat terhadap diri sendiri,
- 3) Belajar bergaul dengan teman sebaya,
- 4) Mulai mengembangkan peran sosial pria ataupun wanita,
- 5) Mengembangkan ketrampilan dasar membaca, menulis dan berhitung,
- 6) Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan dalam kehidupan sehari hari,
- 7) Mengembangkan kata batin, moral dan skala nilai,
- 8) Mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga, dan
- 9) Mencapai kebebasan pribadi.

Pada masa anak akhir ini terbagi menjadi dua fase yaitu fase masa kelas rendah dan fase kelas tinggi. Pada fase kelas rendah berlangsung antara usia 6/7 tahun – 9/10 tahun yang biasanya siswa duduk dikelas 1, 2 dan 3 sekolah dasar. Fase kelas tinggi berlangsung antara usia 9/10 tahun – 12/13 tahun yang biasanya duduk dikelas 4, 5 dan 6 sekolah dasar.

Rita Ika Izzaty (2008: 116) mengungkapkan anak pada masa kelas tinggi sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis,
- 2) Timbul minat terhadap pelajaran khusus,
- 3) Memiliki rasa ingin tahu, ingin belajar dan realistis,
- 4) Nilai dipandang sebagai ukuran menentukan prestasi di sekolah, dan
- 5) Anak suka membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama, dan mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

D. Hubungan *Cooperative Play* dengan Keterampilan Sosial

Cooperative play merupakan permainan yang dilakukan oleh anak secara bersama maupun berkelompok dan didalamnya terdapat kerjasama antar anak dan untuk mencapai tujuan tertentu baik kemenangan maupun kesenangan saat bermain. *Cooperative play* mencakup beberapa bentuk permainan seperti permainan tradisional maupun permainan olahraga.

Cooperative play memiliki bebrapa manfaat dari berbagai aspek. Pada aspek sosial anak akan belajar bagaimana agar anak bisa diterima oleh anak anak yang lain. Menggunakan alat permainan bergiliran, kerjasama, peduli terhadap orang lain, komunikasi, menghargai pendapat, dan menaati peraturan, merupakan hal yang anak pelajari dari bermain bersama teman temannya agar anak mampu diterima dilingkungan anak tersebut.

Berdasarkan hal tersebut baik secara langsung maupun tidak melalui cooperative play anak anak mampu melatih keterampilan sosial yang dimiliki. Dengan begitu semakin intens anak melakukan cooperative play maka keterampilan sosialnya semakin terasah.

E. Kerangka Pikir

Manusia merupakan makhluk sosial. Manusia membutuhkan bantuan dari manusia yang lain untuk bertahan hidup. Sehingga berhubungan dan berinteraksi dengan manusia lain merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi.

Interaksi manusia dengan manusia lain biasa disebut dengan interaksi sosial. Interaksi sosial yang dialami manusia satu dengan yang lainnya berbeda beda.

Kemampuan individu untuk bisa berinteraksi dengan individu lain dapat dipengaruhi keterampilan sosial yang dimilikinya.

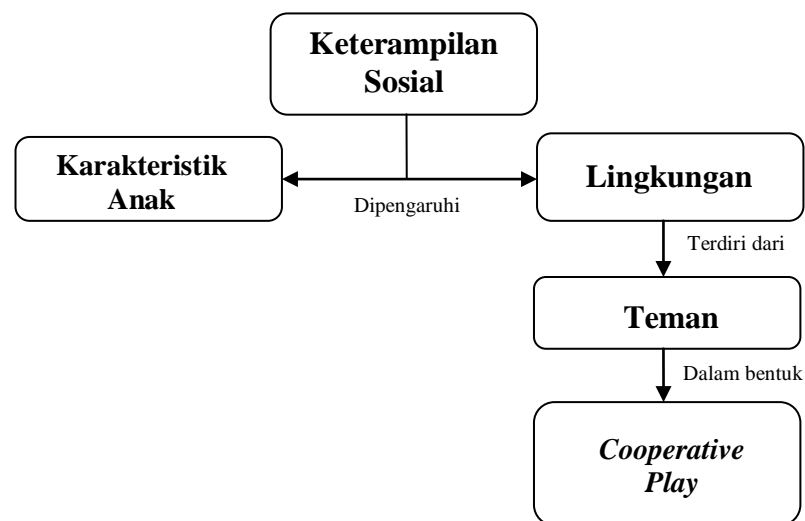
Keterampilan sosial merupakan keterampilan seseorang untuk membina hubungan yang baik dengan individu lain dengan cara membaca situasi, memahami, dan mengambil tindakan dengan benar. Keterampilan sosial mencakup berbagai tindakan seperti menolong sesama teman, mendengarkan, berkomunikasi, memecahkan permasalahan, kerjasama, perhatian dan berbagai tindakan lain. Keterampilan sosial bukanlah keterampilan yang didapat secara alami. Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang dapat diajarkan dan juga dilatih.

Keterampilan sosial merupakan salah satu dari keterampilan hidup yang harus dimiliki setiap orang. Sehingga keterampilan sosial perlu diajarkan kepada siswa sedini mungkin agar semakin usianya bertambah maka keterampilan sosialnya akan semakin terasah. Anak yang memiliki keterampilan sosial rendah akan sulit diterima oleh teman temannya dan akan berujung pada penolakan yang mengakibatkan anak akan merasa kesepian. Hal tentu sangat berpengaruh terhadap tugas perkembangan anak. Penolakan dan Kesepian yang terus dialami anak akan berdampak buruk bagi diri anak bahkan dapat merusak masa depannya.

Keterampilan sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu karakteristik anak dan Lingkungan. Salah satu bentuk lingkungan yang berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial anak berasal dari teman sebaya anak. Interaksi sosial anak dengan teman sebayanya akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan anak.

Pada usia sekolah dasar anak sangat tertarik terhadap permainan kelompok. Pada usia tersebut anak akan sangat senang bermain, sebagaimana telah kita ketahui pada usia sekolah dasar anak memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Sehingga pada usia sekolah dasar interaksi sosial anak dengan teman sebayanya akan didominasi pada kegiatan bermain bersama (*cooperative play*). Semakin intens anak melakukan interaksi sosial dalam hal ini dikhususkan pada bentuk *cooperative play* maka akan memberi dampak terhadap perkembangan anak termasuk perkembangan keterampilan sosialnya.

Berdasarkan pemaparan tersebut kaitan antara keterampilan sosial dan *cooperative play* dapat dilihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Kaitan Keterampilan Sosial dan Bermain.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah ditulis sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ha: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial pada siswa kelas tinggi SD se-Gugus IV Kecamatan Pleret Bantul.

Ho: Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial pada siswa kelas tinggi SD se-Gugus IV Kecamatan Pleret Bantul.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian dan Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian, pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif meliputi pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan dianalisis dengan cara kuantitatif / *statistic* dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2. Metode Penelitian.

Nana Syaodih (2013: 52) mengatakan metode penelitian adalah rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Beliau menyatakan metode korelasional adalah metode penelitian yang ditujukan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel yang lainnya. Hubungan variabel satu dengan variabel yang lain ditunjukkan dengan besarnya koefisien dan keberartian (signifikasi) secara *statistic*, adanya korelasi antara dua variabel atau lebih tidak berarti menunjukkan hubungan sebab akibat, sehingga penelitian korelasional hanya bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar variabel.

Berdasarkan uraian diatas metode yang digunakan adalah korelasional. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya korelasi antara dua variabel yaitu intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Objek penelitian adalah intensitas *cooperative play* dan keterampilan sosial. Sedangkan subjek dalam penelitian adalah siswa kelas tinggi di SD se-gugus IV Kecamatan Pleret. Teknik pengambilan sampel menggunakan *stratified proportional random sampling*. Ukuran sampel yang digunakan adalah 172 responden dari 303 siswa.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas tinggi sekolah dasar se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan waktu penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Matrik Penyusunan Penelitian

Penyusunan	Bulan															
	Januari				Februari				Maret				April			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Judul	√	√	√	√												
BAB I				√	√	√	√									
BAB II						√	√	√	√							
BAB III								√	√	√	√	√	√			
BAB IV													√	√	√	
BAB V														√	√	√

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Sugiyono (2010: 3) menyebutkan variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik

kesimpulannya. Pada penelitian ini menggunakan dua variabel yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel bebas / Independen

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas *cooperative play*. Variabel intensitas *cooperative play* merupakan sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen yaitu keterampilan sosial. Selanjutnya, variabel independen (intensitas *cooperative play*) disebut variabel X.

Cooperative Play yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan bermain anak bersama sama dengan temannya.. *Cooperative play* ditandai adanya kerjasama atau pembagian tugas dan peran antara anak dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Selain itu didalam *cooperative play* anak akan berperan aktif dalam bermain. Sehingga variabel penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengukur seberapa besar intensitas *cooperative play* responden yang dilihat dari frekuensi, durasi, dan arah sikapnya.

2. Variabel terikat / Dependen

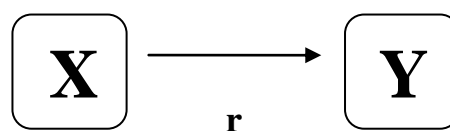
Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial merupakan variabel dependen karena timbulnya dan perubahannya dipengaruhi oleh variabel independen. Selanjutnya variabel keterampilan sosial disebut dengan variabel Y.

Keterampilan sosial yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah keterampilan yang dimiliki anak untuk bergaul dengan orang-orang disekitarnya agar anak dapat diterima oleh lingkungannya yang terdiri dari beberapa perilaku

meliputi perilaku terhadap lingkungan, perilaku terhadap orang lain, perilaku terhadap diri sendiri dan perilaku terhadap tugas.

E. Paradigma Penelitian

Sugiyono (2006: 66-76) menyebutkan beberapa bentuk paradigma penelitian kuantitatif khususnya penelitian survey menjadi tujuh yaitu 1) paradigma sederhana, 2) paradigma sederhana berurutan, 3) paradigma ganda dengan dua variabel independen, 4) paradigma ganda dengan tiga variabel independen, 5) paradigma ganda dengan dua variabel dependen, 6) paradigma ganda dengan dua variabel independen dan dua dependen, dan 7) paradigma jalur. Paradigma sederhana merupakan penelitian yang terdiri dari satu variabel independen dan satu variabel dependen. Berdasarkan dari hal tersebut paradigma penelitian ini adalah paradigma sederhana karena hanya memiliki dua variabel saja yang terdiri dari satu variabel dependen dan independen.



Gambar 2. Hubungan Variabel Dependen dan Independen.

X = Intensitas *Cooperative Play*

Y= Keterampilan Sosial

r = Garis hubungan variabel X dan Y

F. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini merupakan semua siswa kelas tinggi se-gugus IV Kecamatan Pleret, Bantul, Yogyakarta yang terdiri dari 5 sekolah dasar dengan siswa sebanyak 303 siswa. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas tinggi sekolah dasar se-gugus IV Kecamatan Pleret. Penelitian dilakukan pada kelas tinggi (10-12 tahun) karena pada usia tersebut anak memasuki fase anak akhir dan karakteristik bahwa anak suka membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama (*cooperative play*) dan anak mulai berperilaku sosial. Akan tetapi saat observasi ditemukan siswa yang jarang terlibat dalam bermain bersama serta masih memiliki keterampilan sosial yang rendah.

Adapun nama SD dan rincian jumlah siswa dapat dilihat di tabel berikut :

Tabel 2. Data Siswa Kelas Tinggi SD se-gugus IV di Kecamatan Pleret

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa			Jumlah
		IV	V	VI	
1	SD N Kedungpring	33	33	31	97
2	SD N Wonolelo	18	24	33	75
3	SD N Cegokan	17	14	16	47
4	SD Muh Bojong	14	8	7	29
5	MI Al Khoiriyah	22	17	16	55
	Jumlah	104	96	103	303

Sumber: Data UPT Pengelola Pendidikan Dasar Kec. Pleret

2. Sampel

Pengambilan sampel menggunakan teknik *proportional stratified random sampling*. Menurut Sugiyono (2010: 64) teknik *proportionate stratified random*

sampling adalah teknik yang digunakan apabila populasi mempunyai anggota yang berbentuk strata proporsional. Dengan menggunakan teknik *proportionate stratified random sampling* maka pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan membagi populasi ke dalam beberapa sub populasi, kemudian dari setiap sub populasi dibagi menjadi menjadi beberapa tingkatan kelas setelah itu baru diambil secara acak (*random*) dari setiap tingkatan tersebut.

Pengambilan ukuran sampel sangat mempengaruhi kualitas data yang diambil. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 134), pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar berfungsi sebagai sampel. Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subyeknya besar, maka diambil 10-15 % atau 20-25 % atau lebih, tergantung dari kemampuan peneliti, sempit luasnya wilayah, dan besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk mengetahui ukuran sampel yang akan digunakan peneliti menggunakan rumus Slovin yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel populasi 5% (V Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto, 2012: 17).

Dengan menggunakan rumus tersebut, maka perhitungan sampel penelitian adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{303}{1 + 303(0,05)^2} \\
 &= \frac{303}{1 + 303(0,0025)} \\
 &= \frac{303}{1.7575} \\
 &= 172.4039 \approx 172
 \end{aligned}$$

Berdasarkan ukuran sampel yang telah ditentukan. Pembagian sampel yang terdiri dari 172 responden tersebut dibagi secara *proporsional* dengan rumus:

$$ni = \frac{Ni}{N} \cdot n$$

Keterangan ,ni = ukuran sampel dalam sekolah

n = ukuran sampel seluruhnya

Ni = ukuran populasi dalam sekolah dasar

N = ukuran total (Haryadi Sarjono dan Winda Juliana, 2011: 31)

Tabel 3. Perhitungan Proporsi Ukuran Sampel Setiap Sekolah Dasar

No.	Nama Sekolah Dasar	Ukuran Sampel
1.	SD N Kedungpring	$n = \frac{97}{303} \times 172 = 55.06 \approx 55$
2.	SD N Wonolelo	$n = \frac{75}{303} \times 172 = 42.57 \approx 43$
3.	SD N Cegokan	$n = \frac{47}{303} \times 172 = 26.67 \approx 27$
4.	SD N Muh Bojong	$n = \frac{29}{303} \times 172 = 16.46 \approx 16$
5.	MI Al-Khoriyah	$n = \frac{55}{303} \times 172 = 31.22 \approx 31$
Ukuran sampel		172 siswa

Berdasarkan ukuran sampel setiap sekolah. Sampel kemudian dibagi lagi menjadi 3 tingkatan yaitu kelas IV, V dan VI. Dari data sampel disetiap sekolah kemudian ditentukan ukuran sampel setiap kelas dihitung dengan memperhatikan ukuran siswa setiap kelas (*proporsional*). Sebaran ukuran sampel didalam satu kelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Perhitungan Proporsi Sampel dalam Perwakilan Tiap Kelas

No	Nama Sekolah	Sampel Sekolah	Kelas	Ukuran Sampel
1	SD N Kedungpring	55	IV	$n = \frac{33}{97} \times 55 = 18.71 \approx 19$
			V	$n = \frac{33}{97} \times 55 = 18.71 \approx 19$
			VI	$n = \frac{31}{97} \times 55 = 17.57 \approx 17$
2	SD N Wonolelo	43	IV	$n = \frac{18}{75} \times 43 = 10.32 \approx 10$
			V	$n = \frac{24}{75} \times 43 = 13.76 \approx 14$
			VI	$n = \frac{33}{75} \times 43 = 18.92 \approx 19$
3	SD N Cegokan	27	IV	$n = \frac{17}{47} \times 27 = 9.76 \approx 10$
			V	$n = \frac{14}{47} \times 27 = 8.04 \approx 8$
			VI	$n = \frac{16}{47} \times 27 = 9.19 \approx 9$
4	SD Muh Bojong	16	IV	$n = \frac{14}{29} \times 16 = 7,72 \approx 8$
			V	$n = \frac{8}{29} \times 16 = 4,41 \approx 4$
			VI	$n = \frac{7}{29} \times 16 = 3.86 \approx 4$
5	MI Al-Khoriyah	31	IV	$n = \frac{22}{55} \times 31 = 12.4 \approx 12$
			V	$n = \frac{17}{55} \times 31 = 9.58 \approx 10$
			VI	$n = \frac{16}{55} \times 31 = 9.01 \approx 9$
Jumlah				172

Setelah sampel masing-masing kelas ditentukan, selanjutnya dilakukan penentuan sampel yang akan mewakili setiap kelas. Penentuan sampel dari dalam kelas dilakukan secara *random* dengan cara sebagai berikut ini:

- 1) Menuliskan nomor absen masing masing siswa pada kertas kecil
- 2) Menggulung kertas tersebut kemudian dimasukkan kedalam wadah
- 3) Mengambil secara acak gulungan kertas dalam wadah
- 4) Nomer yang terambil merupakan siswa yang mewakili kelasnya untuk menjadi sampel.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan skala. Saifuddin Azwar (2011: 3) menyatakan bahwa skala merupakan alat ukur yang lebih banyak dipakai untuk menamakan alat ukur aspek afektif . Adapun dalam skala butir pertanyaan ataupun pernyataan tidak langsung mengungkap atribut yang hendak diukur melainkan mengungkap indikator dari atribut yang diukur. Skala dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang intensitas *cooperative play* dan keterampilan sosial siswa kelas tinggi.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala psikologi. Instrumen skala psikologi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang intensitas *cooperative play* anak dan keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak.

Agar memudahkan dalam *scoring* dalam penelitian ini menggunakan skala sikap. Skala sikap yang digunakan adalah skala likert. Sugiyono (2011: 136)

mengatakan skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Jawaban dari instrumen skala likert dapat berupa jawaban positif sampai dengan negatif yang dapat berwujud kata kata sangat sesuai, sesuai, kurang sesuai dan tidak sesuai. Untuk penelitian kuantitatif, maka jawaban jawaban tersebut dirubah dalam bentuk skor untuk memudahkan dalam analisis data. Jawaban dapat diberi skor misalnya seperti skor 4 = sangat sesuai, skor 3 = sesuai, skor 2 = kurang sesuai, dan skor 1 = tidak sesuai.

1. Instrumen Intensitas *Cooperative Play* dan Keterampilan Sosial

a. Deskripsi Operasional Intensitas *Cooperative Play*

Mildred Partren (Mayke Sugiyanto, 2001: 23) dan Cartledge dan Milburn (1995: 274) mengungkapkan *cooperative play* ditandai adanya kerjasama atau pembagian tugas dan peran antara anak dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Selain itu didalam *cooperative play* anak akan berperan aktif dalam bermain.

Intensitas suatu kegiatan tergantung bagaimana motivasi seseorang untuk melakukan kegiatan tersebut. Sehingga tingkatan intensitas seseorang dalam melakukan kegiatan dalam hal ini *cooperative play* dapat dilihat dari seberapa besar motivasinya. Motivasi sendiri dapat diidentifikasi dari beberapa hal meliputi durasi, frekuensi, persistensinya, kuelelan, devosi, tingkatan aspirasi, tingkatan kualifikasi dan arah sikapnya. Karena aspek yang cukup luas maka dalam penelitian ini intensitas hanya dilihat dari 3 aspek yaitu frekuensi, durasi, dan arah sikapnya.

Tabel 5. Kisi-Kisi Intensitas *Cooperative Play*.

Aspek	Indikator	Deskriptor	No Item	
			Favorable	Non-Favorable
Frekuensi	Seringnya anak dalam melakukan <i>cooperative play</i>	Selalu melakukan permainan bersama dengan teman	1	4
		Selalu melakukan permainan dengan aturan tertentu	7	10
		Selalu bermain dengan kerjasama	13	16
		Selalu terlibat dalam aktivitas bermain	19	22
		Selalu mencapai tujuan tertentu dalam permainan	28	25
Durasi	Lamanya waktu yang dihabiskan dalam melakukan <i>cooperative play</i>	Melakukan permainan bersama dalam waktu yang lama	2	5
		Melakukan permainan dengan aturan tertentu dalam waktu yang lama	11	8
		Melakukan permainan yang menuntut kerjasama dalam waktu yang lama	14	17
		Anak terlibat dengan lama dalam suatu permainan.	20	23
		Melakukan permainan untuk mencapai tujuan tertentu dengan waktu yang lama	26	29
Sikap	Senang terhadap cooperative play atau tidak senang terhadap <i>cooepearitive play</i>	senang melakukan permainan secara bersama	3	6
		Senang melakukan permainan dengan aturan tertentu	9, 12	
		Senang terhadap permainan yang menuntut kerjasama	15	18
		Senang terlibat dalam permainan	21, 24	
		Senang melakukan permainan dengan tujuan tertuntu	27	30
JUMLAH			17	13

b. Deskripsi operasional variabel Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan keterampilan seseorang untuk membina hubungan yang baik dengan individu lain dengan cara membaca situasi, memahami, dan mengambil tindakan dengan benar. Keterampilan sosial memiliki beberapa indikator meliputi:

- 1) *enviromental behaviors* (perilaku terhadap lingkungan)
- 2) *interpersonal behaviors* (perilaku terhadap individu lain)
- 3) *self related behaviors* (perilaku terhadap diri sendiri)
- 4) *task related behaviors* (perilaku terhadap tugas)

Tabel 6. Kisi-Kisi Keterampilan sosial

Aspek	Indikator	Deskriptor	Nomer Item	
			Favorable	NonFavorable
Perilaku Terhadap Lingkungan	Peduli terhadap lingkungan	Merawat kebersihan dan kesehatan lingkungan	1,2	3
	Peka dengan keadaan darurat	Melakukan tindakan dengan benar keadaan darurat	4, 5	
	Tertib dan menaati aturan	Menaati peraturan yang berlaku di kelas	6, 7	
Perilaku Interpersonal	Bersikap positif terhadap orang lain	Menjaga perilaku yang mampu diterima orang lain	8, 9	10
	Mampu mengatasi konflik	Menghindari konflik		11
	Mampu memulai percakapan	Membuat percakapan dengan setiap orang	12	
	Membantu orang lain	Memberikan pertolongan terhadap orang lain	13, 14	
Perilaku terhadap diri sendiri	Beranggung Jawab	Melaksanakan kewajiban dengan baik	16, 17	15
	Perilaku beretika	Bertindak sesuai etika yang ada		18, 19
	Bersikap positif terhadap diri sendiri	Percaya diri	20	
Perilaku terkait tugas	Aktif dalam pembelajaran	Mampu menjawab pertanyaan dan aktif dalam pembelajaran	23	21, 22
	Dapat berdiskusi	Mampu menyampaikan pendapat	24, 25	
	Mampu menyelesaikan tugas	Menyelesaikan tugas dengan baik	26, 28	27
	Memiliki inisiatif	Berinisiatif untuk belajar materi selanjutnya	29	

2. Aturan Skoring

Skoring merupakan pemberian nilai atau angka pada suatu pilihan jawaban. Aturan skoring diperlukan agar pemberian skor dilakukan dengan adil pada setiap itemnya.

Berikut ini aturan skoring yang menganut skala likert yang sudah disesuaikan oleh peneliti untuk mengukur intensitas *cooperative play* maupun keterampilan sosial siswa.

Tabel 7. Aturan Skoring

Pilihan	Skor	
	Favorable	Non Favorable
Sangat sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Kurang sesuai	2	3
Tidak sesuai	1	4

3. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Sugiyono (2010: 350) menyatakan instrumen berupa *test* harus memenuhi *construck validity* (validitas konstruk) dan *content validity* (validitas isi) sedangkan untuk instrumen berupa *non-test* cukup memenuhi validitas konstruk saja. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa *non-test* sehingga hanya memerlukan validitas konstruk saja.

Sugiyono (2010: 352) untuk menguji validitas konstruk dapat digunakan pendapat dari ahli (*expert judgment*), dalam hal ini tenaga ahli harus benar benar ahli dibidangnya. Instrumen diperiksa oleh bapak Dr. Suwarjo, M.Si. dan ibu Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd. selaku dosen *expert judgment*.

Instrumen Intensitas *cooperative play* dalam penelitian ini diperiksa oleh bapak Dr. Suwarjo, M.Si. Setelah diperiksa oleh bapak Dr. Suwarjo, M.Si terdapat beberapa kekeliruan yang ditemukan meliputi jumlah item yang terlalu sedikit dan juga aspek yang masih terlalu sedikit. Setelah direvisi instrument intensitas *cooperative play* ini sudah disetujui oleh bapak Dr. Suwarjo, M.Si. untuk digunakan dalam penelitian.

Instrumen keterampilan sosial dalam penelitian ini diperiksa oleh ibu Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd.. Setelah diperiksa oleh ibu Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd. terdapat beberapa kekeliruan yang ditemukan meliputi jumlah item yang terlalu banyak dan juga aspek yang masih terlalu luas. Setelah direvisi instrument keterampilan sosial ini sudah disetujui oleh ibu Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd.. untuk digunakan dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Sugiyono (2010: 354) mengatakan pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara internal maupun eksternal. Secara eksternal dapat dilakukan dengan cara *test-retest*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Sedangkan pengujian reliabilitas secara internal dapat dilakukan dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada di instrumen dengan menggunakan teknik-teknik tertentu.

Pengujian reliabilitas dilakukan secara internal sehingga dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja kemudian dianalisis dengan teknik dan rumus tertentu. Suharsimi Arikunto (2006: 196) mengungkapkan bahwa rumus *alpha cronbach* merupakan rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas

instrumen yang skornya merupakan rentang misalnya 0-10 ataupun skala 1-4. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen skala dan memiliki rentang skor 1 sampai 4 sehingga dalam pengujian reliabilitas dapat dihitung dengan rumus *alpha cronbach* dan diolah dengan bantuan program SPSS 16. Berikut ini adalah rumus *alpha cronbach* yang digunakan:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sum \sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen.

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal.

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian total.

σ_t^2 = Varian total. (Suharsimi Arikunto, 2006: 196)

Dalam penghitungan reliabilitas ini item yang dinyatakan tidak valid dalam pengujian validitas tidak ikut dihitung dalam pengujian reliabilitas. Dasar pengambilan keputusan adalah jika $r_{hitung} > 0,60$ maka instrumen dikatakan reliabel, sedangkan jika $r_{hitung} < 0,60$ maka instrumen tidak variabel (V Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto, 2012: 189).

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini *reliable*, hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 8. Reliabilitas Intensitas *Cooperative Play* dan Keterampilan Sosial

Variabel	Harga r_{hitung}	Hasil	Kesimpulan
Intensitas <i>Cooperative Play</i>	0,665	$r > 0,60$	Reliabel
Keterampilan Sosial	0,855	$r > 0,60$	Reliabel

Sumber : Data yang diolah halaman 105 dan 106

Berdasarkan dari tabel tersebut diatas dapat diketahui bahwa instrumen intensitas *cooperative play* maupun keterampilan sosial sudah reliabel.

I. Teknik Analisis Data

1. Interpretasi Skor

Suatu data berupa angka atau skor yang diperoleh dari instrumen perlu diinterpretasikan. Saifudin Azwar (2006: 105) mengungkapkan interpretasi skor adalah pemberian makna dan merupakan salah satu sisi dari diagnostika suatu proses pengukuran atribut psikologi. Pada dasarnya interpretasi skor selalu bersifat normatif yang artinya makna skor diacukan pada posisi relatif skor dalam suatu kelompok yang telah dibatasi terlebih dahulu. Hal tersebut bisa dilakukan dengan bantuan statistik, mean skor skala, standar deviasi skala dan varians, skor minimum, skor maksimum, dan statistik lain yang diperlukan.

Skor mentah yang dihasilkan dari penjumlahan dari skor skor ítem dalam suatu skala belum mampu memberikan makna mengenai individu yang di ukur. Untuk memberikan makna yang memiliki nilai, skor mentah perlu diacukan pada suatu norma kategorisasi.

Saifudin Azwar (2006: 107) mengungkapkan ketegorisasi adalah menempatkan individu dalam kelompok kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasar atribut yang diukur. Penentuan kategori mengacu pada model distirbusi normal. Penyajian data akan dilakukan dengan mengkategorikan intensitas *cooperative play* dan keterampilan sosial menjadi sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Tabel 9. Kategori Intensitas *Cooperative Play* dan Keterampilan Sosial

No.	Kategori	Rentang Skor Nilai
1.	Sangat Tinggi	$X > (\text{Mean} + 1,5 \text{ SD})$
2.	Tinggi	$(\text{Mean} + 0,5 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} + 1,5 \text{ SD})$
3.	Sedang	$(\text{Mean} - 0,5 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} + 0,5 \text{ SD})$
4.	Rendah	$(\text{Mean} - 1,5 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} - 0,5 \text{ SD})$
5.	Sangat Rendah	$X \leq (\text{Mean} - 1,5 \text{ SD})$

Keterangan :

$$\text{Mean (ideal)} = \frac{1}{2} \times (\text{Skor maksimum} + \text{skor minimum})$$

$$\text{SD (ideal)} = \frac{1}{6} \times (\text{Skor maksimum} - \text{skor minimum}) \text{ (Saifudin Azwar, 2006: 108)}$$

a. Kategorisasi Intensitas *Cooperative Play*.

Penentuan kategori dilakukan dengan cara menentukan panjang kelas dalam setiap kategori. Panjang kelas dalam setiap kategori dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 10. Panjang Kelas Kategori Intensitas *Cooperative Play*

No	Kategori	Rumus Rentang Skor	Rentang Skor
1	Sangat Tinggi	$X > (\text{Mean} + 1,5 \text{ SD})$	$X > 97,5$
2	Tinggi	$(\text{Mean} + 0,5 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} + 1,5 \text{ SD})$	$82,5 < X \leq 97,5$
3	Sedang	$(\text{Mean} - 0,5 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} + 0,5 \text{ SD})$	$67,5 < X \leq 82,5$
4	Rendah	$(\text{Mean} - 1,5 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} - 0,5 \text{ SD})$	$52,5 < X \leq 67,5$
5	Sangat Rendah	$X \leq (\text{Mean} - 1,5 \text{ SD})$	$X \leq 52,5$

Keterangan :

$$\text{Mean (ideal)} = \frac{1}{2} \times (120 + 30) = 75$$

$$\text{SD (ideal)} = \frac{1}{6} \times (120 - 30) = 15$$

b. Kategorisasi Keterampilan Sosial.

Penentuan kategori dilakukan dengan cara menentukan panjang kelas dalam setiap kategori. Panjang kelas dalam setiap kategori dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 11. Panjang Kelas Kategori Keterampilan Sosial

No	Kategori	Rumus Rentang Skor	Rentang Skor
1	Sangat Tinggi	$X > (\text{Mean} + 1,5 \text{ SD})$	$X > 94,25$
2	Tinggi	$(\text{Mean} + 0,5 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} + 1,5 \text{ SD})$	$79,75 < X \leq 94,25$
3	Sedang	$(\text{Mean} - 0,5 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} + 0,5 \text{ SD})$	$65,25 < X \leq 79,725$
4	Rendah	$(\text{Mean} - 1,5 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} - 0,5 \text{ SD})$	$50,75 < X \leq 65,25$
5	Sangat Rendah	$X \leq (\text{Mean} - 1,5 \text{ SD})$	$X \leq 50,75$

Keterangan :

$$\text{Mean (ideal)} = \frac{1}{2} \times (116 + 29) = 72,5$$

$$\text{SD (ideal)} = \frac{1}{6} \times (116 - 29) = 14,5$$

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan syarat sebelum melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan korelasi dan regresi. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Karena sebelum pengujian hipotesis data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal.

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Pengolahan data untuk uji normalitas yaitu menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.0. Apabila nilai signifikansi p value $> 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal (Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, 2011: 64).

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) membentuk garis linier atau tidak. Haryadi Sarjono (2011:80) mengungkapkan uji linieritas diperlukan jika hendak melakukan analisis korelasi *product moment* dan regresi linier karena kedua analisis tersebut mengasumsikan hubungan diantara variabel bersifat linier.

Uji linieritas dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS 16.0 dengan menggunakan *Test For Linearity*. Variabel dikatakan mempunyai hubungan linier apabila nilai signifikansi (*Deviation from Linearity*) lebih dari 0,05 (Haryadi Sarjono dan Winda Julianita, 2011: 80).

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi dengan korelasi *product moment*. Sugiyono (2010: 228) mengatakan teknik korelasi *product moment* digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau rati dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut adalah sama. Teknik korelasi

product moment ini menghitung korelasi antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), menggunakan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = korelasi
- x = variabel pertama
- y = variabel kedua

Tabel 12. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2010: 231)

Hasil yang didapat dari teknik korelasi *product moment* kemudian dibandingkan dengan r tabel dengan taraf 5% untuk mengetahui apakah koefisien korelasi tersebut signifikan dan dapat digeneralisasikan terhadap populasi atau tidak. Sugiyono (2006: 258) mengungkapkan :

- 1) Jika harga r hitung > harga r tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika harga r hitung < harga r tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar se-gugus IV Kecamatan Pleret. Lokasi penelitian terletak di dua Kelurahan yaitu Kelurahan Bawuran dan Kelurahan Wonolelo yang terletak di Kecamatan Pleret Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun Berdasarkan data yang diperoleh dari Unit Pelaksana Teknis Pendidikan Pelaksanaan Pendidikan Dasar (UPT PPD) Kecamatan Pleret di gugus IV Kecamatan Pleret ini terdiri dari lima sekolah dasar /sederajat, meliputi SD N Kedungpring, SD N Wonolelo, SD N Cegokan, MI Al Khoiriyah, dan SD Muhammadiyah Bojong.

B. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV Kecamatan Pleret. Adapun deskripsi data setiap variabel secara rinci dijelaskan sebagai berikut

1. Intensitas *Cooperative Play*

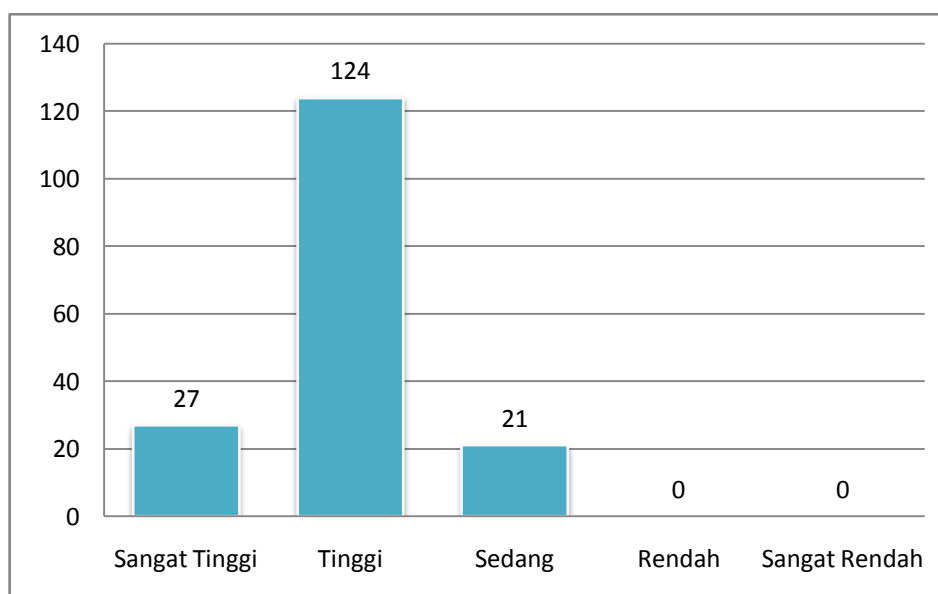
Data mengenai intensitas *cooperative play* diperoleh melalui skala yang diisi oleh 172 responden. Skala yang digunakan sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Skala terdiri dari 30 item pernyataan yang memiliki rentang skor jawaban 1 sampai 4. Skor minimal dalam skala ini adalah 30, sedangkan skor maksimal dalam skala ini adalah 120.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh : rata-rata 90,57, modus 92, median 91, dan Simpangan baku (SD) 7,28. Data yang diperoleh dari responden kemudian didistribusikan kedalam tabel berikut:

Tabel 13. Kategori Intensitas *Cooperative Play*

Kategori	Kategori	Frekuensi	Rentang Skor (%)
Sangat Tinggi	$X > 97,5$	27	15,70
Tinggi	$82,5 < X \leq 97,5$	124	72,09
Sedang	$67,5 < X \leq 82,5$	21	12,21
Rendah	$52,5 < X \leq 67,5$		
Sangat Rendah	$X \leq 52,5$		
		172	100

Berdasarkan tabel tersebut intensitas *cooperative play* tersebar kedalam kategori sangat tinggi , tinggi dan sedang. Untuk memudahkan dalam membaca tabel, data dapat dilihat pada grafik berikut



Gambar 3. Grafik Intensitas *Cooperative Play*

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 27 atau 15,70 % siswa memiliki intensitas *cooperative play* yang sangat tinggi, sebanyak

124 atau 72,09 % memiliki intensitas *cooperative play* yang tinggi, sebanyak 21 atau 12,21 % memiliki intensitas *cooperative play* yang sedang. Sementara itu tidak ada siswa yang memiliki intensitas *cooperative play* pada kategori rendah maupun sangat rendah.

Rata rata skor intensitas *cooperative play* siswa adalaah 90,57 yang berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa rata rata intensitas *cooperative play* siswa adalah tinggi.

2. Keterampilan Sosial

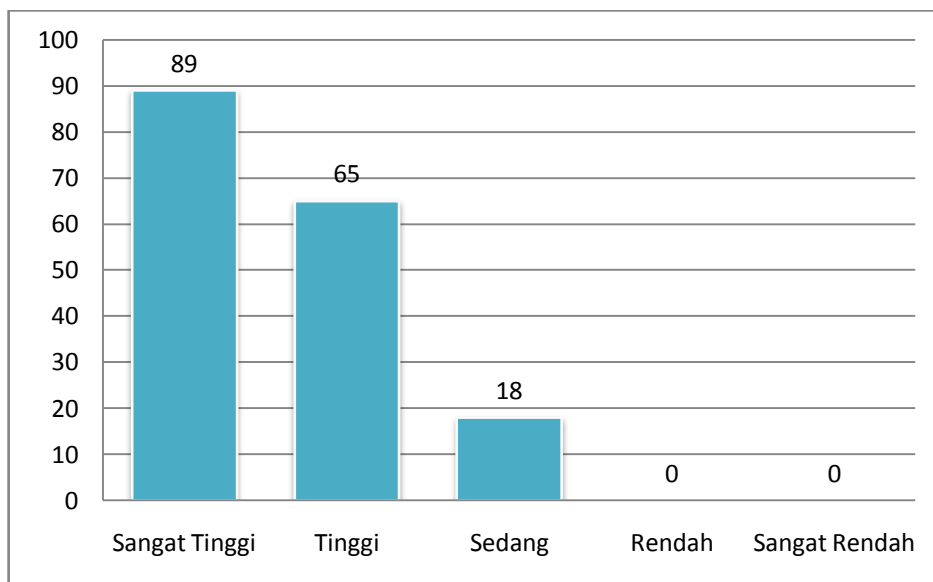
Data mengenai keterampilan sosial diperoleh melalui skala yang diisi oleh 172 responden. Skala yang digunakan sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Skala terdiri dari 29 item pernyataan yang memiliki rentang skor jawaban 1 sampai 4. Skor minimal dalam skala ini adalah 29, sedangkan skor maksimal dalam skala ini adalah 116.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh : rata-rata 93,91 , modus 99, median 95, dan Simpangan baku (SD) 10,35. Data yang diperoleh dari responden kemudian didistribusikan kedalam kelas kelas yang sudah ditentukan pada tabel diatas. Sehingga keterampilan sosial siswa dapat dikategorikan kedalam tabel berikut :

Tabel 14. Kategori Keterampilan Sosial

Kategori	Kategori	Frekuensi	Rentang Skor (%)
Sangat Tinggi	$X > 94,25$	89	51,74
Tinggi	$79,75 < X \leq 94,25$	65	37,79
Sedang	$65,25 < X \leq 79,725$	18	10,47
Rendah	$50,75 < X \leq 65,25$	0	0
Sangat Rendah	$X \leq 50,75$	0	0
		172	100

Berdasarkan tabel tersebut keterampilan sosial siswa tersebar kedalam tiga kategori yaitu sangat tinggi, tinggi dan sedang. Untuk memudahkan dalam membaca tabel, data dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4. Grafik Keterampilan Sosial

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 89 atau 51,74 % siswa memiliki keterampilan sosial yang sangat tinggi, sebanyak 65 atau 37,79 % memiliki keterampilan sosial yang tinggi, sebanyak 18 atau 10,47 % memiliki keterampilan sosial yang sedang. Sementara itu tidak ada siswa yang memiliki keterampilan sosial pada kategori rendah maupun sangat rendah

Rata rata skor keterampilan sosial siswa adalaah 93,91 yang berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa rata rata keterampilan sosial siswa adalah tinggi.

C. Pengujian Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi masing-masing variabel terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan bantuan program SPSS versi 16.0 dengan teknik analisis *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Dasar pengambilan keputusan yang dipergunakan adalah dengan melihat harga pada Asymp.Sig. (p) . jika harga Asymp.Sig. (p) lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 15. Uji normalitas

Variabel	Asymp. Sig (p)	Hasil	Kesimpulan
Intenistas <i>Cooperative Play</i>	0,546	$p > 0,05$	Normal
Keterampilan Sosial	0,059	$p > 0,05$	Normal

Sumber : data yang diolah pada halaman 108

Berdasarkan data pada tabel diatas maka dapat disimpulkan:

- Variabel intensitas *cooperative play* (X) $0,546 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.
- Variabel keterampilan sosial (Y) $0,059 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) membentuk garis *linear* atau tidak. Uji linieritas diperoleh dengan bantuan program SPSS versi 16.0 dengan menggunakan *Test for Linearty*. Dasar keputusan yang dipergunakan adalah jika nilai signifikansi (*Deviation from*

Linearity) lebih dari 0,05 maka variabel X dan Variabel Y adalah *linier*. Hasil uji linieritas disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 16. Uji Linieritas

Variabel	Harga Sig	Hasil	Kesimpulan
Intensitas Cooperative Play dan Keterampilan Sosial	0,089	Sig > 0,05	Linier

Sumber : data yang diolah pada halaman 108

Berdasarkan data dari tabel tersebut diatas dapat diketahui harga sig pada baris *Deviation from Linearity* adalah 0,089. Dari tabel diatas juga dapat diketahui bahwa nilai Sig $0,089 > 0,05$ sehingga variabel X dan Y adalah *linier*.

D. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan uji normalitas dan uji linearitas tersebut diatas, data dapat disimpulkan berdistribusi normal dan liner. Sehingga dapat dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Pengujian ini digunakan untuk menghitung korelasi antara dua variabel yaitu variabel bebas X (intensitas *cooperative play*) dan Variabel terikat Y (keterampilan sosial siswa). Adapun hipotesis yang diajukan adalah :

Ho : Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial pada siswa kelas tinggi SD se-Gugus IV kecamatan Pleret Bantul.

Ha : Terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial pada siswa kelas tinggi SD se-Gugus IV kecamatan Pleret Bantul.

Dasar pengambilan keputusan adalah Jika harga $r_{hitung} > \text{harga } r_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Akan tetapi Jika harga $r_{hitung} < \text{harga } r_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 16.00 diperoleh r_{hitung} sebesar 0.300. Kemudian r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan $n = 175$ adalah 0,148. Sehingga dapat diketahui bahwa $r_{hitung} 0,300 > r_{tabel} 0,148$.

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa $r_{hitung} > \text{harga } r_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial pada siswa kelas tinggi SD se-Gugus IV kecamatan Pleret Bantul. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memiliki intensitas *cooperative play* yang tinggi maka keterampilan sosial siswa juga tinggi.

E. Pembahasan

Keterampilan sosial merupakan keterampilan seseorang untuk membina hubungan yang baik dengan individu lain dengan cara membaca situasi, memahami, dan mengambil tindakan dengan benar. Keterampilan penting diajarkan kepada anak sejak dini karena keterampilan sosial merupakan salah satu keterampilan hidup. Keterampilan sosial mencakup berbagai tindakan seperti menolong sesama teman, mendengarkan, berkomunikasi, memecahkan permasalahan, kerjasama, perhatian dan berbagai tindakan lain.

Keterampilan sosial siswa kelas tinggi se-gugus IV kecamatan Pleret, Bantul rata rata adalah 93,34 yang terletak pada kategori tinggi. Sedangkan tidak ada siswa yang memiliki keterampilan sosial yang rendah dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa sudah berkembang dan siswa menjadi bersikap lebih sosial.

Keterampilan sosial siswa yang tinggi ditunjukkan dengan sikap siswa yang peduli terhadap lingkungan dan mampu bersikap positif dengan orang lain seperti mengucapkan terimakasih ketika sudah dibantu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rita Ika Izzaty (2008:117) yang mengungkapkan bahwa pada masa kanak kanak akhir egosintrisme akan berkurang, anak mulai memperhatikan dan menerima pandangan orang lain serta mulai bersikap sosial.

Keterampilan sosial setiap anak berbeda beda. Keterampilan sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu karekteristik siswa/anak dan lingkungan. Kedua faktor tersebut menentukan keterampilan sosial yang dimiliki anak. Karakteristik anak dapat berupa tingkat perkembangan anak sedangkan faktor lingkungan dapat berupa pengaruh dari interaksi yang terjalin dengan keluarga maupun teman. Interaksi anak bersama dengan temannya dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa. Untuk siswa usia sekolah dasar interaksi anak dengan temannya dapat dalam bentuk bermain karena pada usia sekolah dasar anak lebih tertarik dengan bermain kooperatif (*cooperative play*). Selain itu anak usia kelas tinggi sekolah dasar sering membuat kelompok untuk bermain bersama.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa intensitas *cooperative play* siswa se-gugus IV Kecamatan Pleret adalah sebesar 90,57 yang terdapat pada kategori tinggi. Sedangkan tidak ada siswa yang memiliki intensitas *cooperative play* yang rendah dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas tinggi sekolah dasar tertarik dengan kegiatan *cooperative play*.

Intensitas *cooperative play* yang tinggi ditunjukkan dengan sikap siswa yang senang melakukan permainan yang menuntun kerjasama, siswa yang cepat bosan jika bermain sendirian dan siswa yang selalu melakukan permainan yang memiliki aturan. Hal itu sesuai dengan pendapat Conny R Semiawan (1999: 164) yang mengatakan bahwa saat anak-anak masuk dalam usia SD maka anak akan lebih antusias dan lebih banyak terlibat dalam aktivitas-aktivitas bermain yang bersifat kooperatif / bersama (*cooperative play*).

Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial. Hal ini ditunjukkan melalui hasil analisis korelasi *product moment* diperoleh harga $r_{hitung} = + 0,300$. Kemudian hasil analisis tersebut dikonsultasikan dengan r_{tabel} taraf kesalahan sebesar 5% yaitu 0,148. Harga $r_{hitung} (0,300) > r_{tabel} (0,148)$, Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial. Hasil analisis data tersebut sesuai dengan pendapat Rubin (Gollemann, 1999: 75) mengungkapkan bahwa anak-anak mendapatkan keterampilan sosial lebih banyak dari interaksi dengan teman sebaya dibandingkan dari interaksi bersama orang tuanya. Hurlock (2000: 323) juga mengungkapkan bahwa dengan bermain bersama anak akan belajar bekerjasama,

murah hati, jujur, sportif, menyelesaikan konflik dan menjadi individu yang disukai orang.

F. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa walaupun penelitian dirasa sudah dilakukan secara cermat dan optimal, namun penelitian ini belumlah sempurna dan masih memiliki kelemahan. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain:

1. Pengambilan sampel tidak memperhatikan jenis kelamin siswa, sedangkan keterampilan sosial dipengaruhi oleh tingkat perkembangan siswa sedangkan tingkat perkembangan siswa laki laki dan perempuan cenderung lebih cepat perempuan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diketahui bahwa nilai korelasi antara variabel X (intensitas *cooperative play*) dan variabel Y (keterampilan sosial) r_{xy} 0,300. Setelah nilai r_{xy} dikonsultasikan dengan r_{tabel} dapat diketahui bahwa r_{xy} 0,300 > r_{tabel} 0,148. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memiliki intensitas *cooperative play* tinggi memiliki keterampilan sosial yang tinggi pula, begitu juga sebaliknya siswa yang memiliki intensitas *cooperative play* rendah juga memiliki keterampilan sosial yang rendah pula.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa hendaknya melakukan permainan bersama (*cooperative play*) dengan temannya sebagai sarana melatih keterampilan sosial.

2. Bagi Guru

Memberikan fasilitas dan kesempatan yang luas bagi siswa untuk berinteraksi dengan temannya melalui bermain sebagai sarana melatih keterampilan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. (2004). *Psikologi Kependidikan*. Bandung : Rosda.
- Anas Sudjono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Ary H Gunawan. (2000). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Cartledge, Gwendolyn and JoAnne Fellows Milburn. (1995). *Teaching social skill to Children And Youth*. Massachusetts : Allyn And Bacon.
- Chaplin, James P. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi* (Alih bahasa: Kartini Kartono) . Yogyakarta : Rajawali pers.
- Conny R Semiawan. (1999). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Rosda Karya.
- Euis Sunarti dan Rulli Purwani. (2005). *Ajarkan anak keterampilan hidup sejak dini*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Goleman, Daniel. (1999). *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi* (Alih bahasa: Alex Tri Kantjono Widodo). Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- H M Burhan Bungin. (2006). *Sosiologi komunikasi*. Jakarta : Kencana.
- Haryadi Sarjono dan Winda Julianita. (2011). *SPSS vs LISREL: Sebuah Pengantar, Aplikasi dan Riset*. Jakarta: Salemba Empat.
- Hurlock, E. B. (2000). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 6* (Alih bahasa: Med. Meitasari Tjandrasa). Jakarta : Erlangga.
- Mayke Sugianto T. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- McClelland, Megan. (2009). *Social Skills*. Halaman diakses dari <http://www.education.com/reference/article/social-skills1/> pada tanggal 05 April 2015 pukul 13.56 WIB.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

- Nandang Budiman. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Reber, Artur S dan Emily S Reber. (2010). *Kamus Psikologi* (Alih bahasa: Yudi Santoso, S.Fil). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rita Eka Izzaty dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Tadkiroatun Musfiroh.(2005). *Bermain Sambil Belajar dan Meengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- T. Safaria. (2005). *Interpersonal Intelligence*. Yogyakarta : Amara Books.
- Saifudin Azwar. (2006). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Seefeldt, C. (2010). *Factors Affecting Social Development* di akses dari <http://www.education.com/reference/article/factors-affecting-social-development/?page=3> pada tanggal 05 April 2015 pukul 14.20 WIB.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta ; Rineka cipta.
- Shapiro, Lawrence E. (1998). *Mengajarkan Emotional Intellegence pada Anak* (Alih bahasa: Alex Tri Kantjono). Jakarta : Gramedia PU.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- _____. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : Alfabeta.
- Suryadi. (2006). *Kita Jitu dalam Mendidik Anak*. Jakarta : EDSA Mahkota.
- Upton, Penney. (2012). *Psikologi Perkembangan* (Alih bahasa: Noermalasari Fajar Widuri). Jakarta: Erlangga.
- V Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00607

No. : 2427 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

6 April 2015

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASARPPSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : YUDIHARYANTO
NIM : 11108244061
Prodi/Jurusan : PGSD/
Alamat : RT 01/03 BAWURAN I BAWURAN PLERET BANTUL YOGYAKARTA

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD SE-GUGUS IV KECAMATAN PLERET BANTUL YOGYAKARTA
Subyek : SISWA KELAS TINGGI SD
Obyek : HUBUNGAN INTENSITAS COOPERATIVE PLAY TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA
Waktu : April-Juni 2015
Judul : HUBUNGAN INTENSITAS COOPERATIVE PLAY TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SE-GUGUS IV KECAMATAN PLERET BANTUL YOGYAKARTA

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 0014

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/N/139/4/2015

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN** Nomor : **2427/UN34.11/PL/2015**
Tanggal : **6 APRIL 2015** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **YUDIHARYANTO** NIP/NIM : **11108244061**
Alamat : **FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PGSD, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **HUBUNGAN INTENSITAS COOPERATIVE PLAY TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SE-GUGUS IV KECAMATAN PLERET BANTUL YOGYAKARTA**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **7 APRIL 2015 s/d 7 JULI 2015**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal **7 APRIL 2015**

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Dra. Puji Astuti, M.Si

NIP. 19590526 198503 2 006

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 1624 / S1 / 2015

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 2427/UN34.11/PL/2015
Tanggal : 07 April 2015 Perihal : IJIN PENELITIAN/RISET

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
Nama : YUDIHARYANTO
P. T / Alamat : Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Karangmalang, Yogyakarta
NIP/NIM/No. KTP : 11108244061
Nomor Telp./HP : 085725384899
Tema/Judul Kegiatan : HUBUNGAN INTENSITAS COOPERATIVE PLAY TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SE-GUGUS IV KECAMATAN PLERET BANTUL YOGYAKARTA
Lokasi : SD N KEDUNGPRING, SD N WONOLELO, SD N CEGOKAN, SD N MUHAMMADIYAH BOJONG, MI AL KHOIRIYAH
Waktu : 07 April 2015 s/d 07 Juli 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 07 April 2015

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data Penelitian dan
Pengembangan, U.p. Kasubbid.
Litbang.

Heny Endrawati, S.P., M.P.
NIP. 197106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Dasar Kab. Bantul
4. Ka. UPT Pendidikan Kecamatan Pleret
5. Yang Bersangkutan (Pemohon)
6. Ka. SD N Kedungpiring
7. Ka. SD N Wonolelo
8. Ka. SD N Cegokan
9. Ka. SD Muhammadiyah Bojong
10. Ka. MI Al Khoiriyah
11. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
12. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
UPT.PPD KECAMATAN PLERET
SEKOLAH DASAR NEGERI SRUMBUNG
Alamat : Srumbung, Segoroyoso Pleret, Bantul. Kode Pos 55791

SURAT PERNYATAAN

No. 01 / SD - Seb / 10 / 2015

Yang bertandatangan dibawah ini , Kepala Sekolah Dasar Negeri Srumbung menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Yudiharyanto
NIM : 11108244061
Jurusan/Prodi : PPSD/PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan /
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan pengujian instrumen di Sekolah Dasar Negeri Srumbung pada tanggal 26 Maret 2015, guna penyusunan tugasakhir Skripsi yang berjudul "Hubungan Intensitas *Cooperative Play* terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 26 Maret 2015

Kepala Sekolah


Hartini, S.Pd.I

NIP. 19630612 198604 2002



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
UPT.PPD KECAMATAN PLERET
SEKOLAH DASAR NEGERI KEDUNGPRING

Alamat : Kedungpring, Bawuran, Pleret, Bantul. Kode Pos 55791

SURAT PERNYATAAN

No. 12/SDKP/IV/2015

Yang bertandatangan dibawah ini , Kepala Sekolah Dasar Negeri Kedungpring menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Yudiharyanto
NIM : 11108244061
Jurusan/Prodi : PPSD/PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan /
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian/pengambilan data di Sekolah Dasar Negeri Kedungpring pada tanggal 11 April 2015, guna penyusunan tugas akhir Skripsi yang berjudul "Hubungan Intensitas *Cooperative Play* terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 11 April 2015
Kepala Sekolah

Kasidi, S.Pd

NIP. 19651206 198604 1 001

MADRASAH IBTIDAIYAH AL- KHOIRIYAH

STATUS: TERAKREDITASI

MELIKAN WONOLELO PLERET BANTUL

SURAT KETERANGAN

Nomor : 75/ MI/ ML/ IV/ 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Subarniyati, S. Pd. I

NIP : 19720908 199203 2 001

Jabatan : Kep. MI Al Khoiriyah

Menerangkan bahwa :

Nama : Yudiharyanto

NIM : 11108244061

Alamat/ P.T : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
(UNY) Karangmalang, Yogyakarta

Pada hari Jumat tanggal 10 April 2015 telah melakukan penelitian tentang Hubungan Intensitas Cooperative Play Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi di MI Al Khoiriyah.

Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Melikan, 10 April 2015

Kepala Madrasah



Subarniyati, S. Pd. I

NIP 19720908 199203 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
UPT.PPD KECAMATAN PLERET
SEKOLAH DASAR NEGERI WONOLELO

Alamat : Guyangan, Wonolelo, Pleret, Bantul. Kode Pos 55791
Telp. 0274-441004

SURAT PERNYATAAN

No. 07 / SD WNL / IV / 2015

Yang bertandatangan dibawah ini , Kepala Sekolah Dasar Negeri Wonolelo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

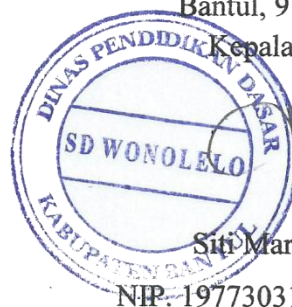
Nama : Yudiharyanto
NIM : 11108244061
Jurusan/Prodi : PPSD/PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan /
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian/pengambilan data di Sekolah Dasar Negeri Wonolelo pada tanggal 9 April 2015, guna penyusunan tugasakhir Skripsi yang berjudul "Hubungan Intensitas *Cooperative Play* terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 9 April 2015

Kepala Sekolah



Siti Maryani, S.Pd

NIP. 197730314 199606 2 001



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PIMPINAN CABANG
MUHAMMADIYAH PLERET

SD MUHAMMADIYAH BOJONG

Alamat : Bojong, Wonolelo, Pleret, Bantul. Kode Pos 55791

Phone. 08112655791

SURAT PERNYATAAN

No : 089/SDMB/IV/2015

Yang bertandatangan dibawah ini , Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Bojong menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Yudiharyanto
NIM : 11108244061
Jurusan/Prodi : PPSD/PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan /
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian/pengambilan data di Sekolah Dasar Muhammadiyah Bojong pada tanggal 10 April 2015, guna penyusunan tugasakhir Skripsi yang berjudul “Hubungan Intensitas *Cooperative Play* terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 10 April 2015

Kepala Sekolah



Eni Jandaroh, S.Pd.I

NBM. 821622



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
UPT.PPD KECAMATAN PLERET
SEKOLAH DASAR NEGERI CEGOKAN

Alamat : Cegokan Wonolelo, Pleret, Bantul. Kode Pos 55791

SURAT PERNYATAAN

No. 166 / SK / CGK / IV / 2015

Yang bertandatangan dibawah ini , Kepala Sekolah Dasar Negeri Cegokan menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Yudiharyanto
NIM : 11108244061
Jurusan/Prodi : PPSD/PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan /
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian/pengambilan data di Sekolah Dasar Negeri Cegokan pada tanggal 9 April 2015, guna penyusunan tugas akhir Skripsi yang berjudul "Hubungan Intensitas *Cooperative Play* terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta".

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 9 April 2015

Kepala Sekolah



Yasin Burhanudin, S.Pd

NIP. 19640110 198808 1 001

CONTOH SOSIOMETRI

Nama Lengkap : Sintia Larasati

ANGKET SOSIOMETRI

Jawablah pertanyaan dibawah ini ya adik adik, kerahasiaan dari jawaban sangat terjamin
Pertanyaan dibawah ini tidak mempengaruhi nilai apapun didalam kelas adik adik jadi
di jawab dengan sejujur jujurnya ya

- 1) Sebutkanlah 2 nama teman satu kelas yang kamu senangi (teman baik) boleh laki laki boleh perempuan

a. Nama ..Santi... .. karena ..pada saat saya bertugas upacara saya tidak bawa topi Pasti di Pinjani
b. Nama ..NORI... .. karena ..kalau saya tidak bawa topi saya di Pinjani

- 2) Sebutkanlah 2 nama teman satu kelas yang kurang kamu senangi boleh laki laki boleh perempuan

a. Nama ..Winda... .. karena ..dia kalau mempunyai masalah dari teman dia beritaukan kepada orang tuanya semua tidak mau bertem
b. Nama ..fitri... .. karena ..dia Suka memungsuhi teman

TABEL SOSIOMETRI

1. Tabel Sosiometri di kelas V SD N Wonolelo

	DNT	AR	KRL	TGR	HST	STY	RSM	SNT	VNT	NVN	VA	ANF	WND	CHM	DAZ	AKR	ARF	FN	NSK	ADR	MTK	GLG	LFH	ANG
DNT														1		2								
AR														1			2							
KRL														1			2							
TGR																	1	2						
HST							2	1																
STY								2		1														
RSM					2							1												
SNT							1		2															
VNT								2				1												
NVN									1			2												
VA									2			1												
ANF									2		1													
WN					2																	1		
CHM																1				2				
DAZ														1			2							
AKR	2													1										
ARF				2											1									
FN				2													1							
NSK			1													2								
ADR														2		1								
MTK			1																2					
GLG																	1		2					
LFH		2	1																					
ANG		2																				1		
	2	4	3	4	2	2	3	5	7	1	1	5	0	7	1	6	9	2	4	2	0	2	0	0

PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMEN

Dengan ini saya :

Nama : Aprilia Tina Lidyasari, M.Pd

NIP : 198204252005012001

Instansi : FIP UNY

Sebagai validator instrumen yang disusun oleh :

Nama : Yudiharyanto

NIM : 11108244061

Program Studi : S1-PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian untuk mengukur variabel “Keterampilan Sosial Siswa” dari aspek materi yang disusun oleh mahasiswa tersebut diatas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “**Hubungan Intensitas *Cooperative Play* terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta**”.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya agar digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 16 Maret 2015

Validator Instrumen



Aprilia Tina Lidyasari, M.Pd
NIP. 198204252005012001\

PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMEN

Dengan ini saya :

Nama : Dr. Suwarjo, M. Si
NIP : 196509151994121001
Instansi : FIP UNY

Sebagai validator instrumen yang disusun oleh :

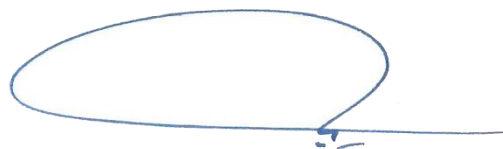
Nama : Yudiharyanto
NIM : 11108244061
Program Studi : S1-PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian untuk mengukur variabel “Intensitas *Cooperative Play*” dari aspek materi yang disusun oleh mahasiswa tersebut diatas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “ **Hubungan Intensitas *Cooperative Play* dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta**”.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya agar digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 28 Mei 2015

Validator Instrumen



Dr. Suwarjo, M. Si
NIP. 196509151994121001

Skala Intensitas *Cooperative Play* dan Keterampilan Sosial Siswa

Adik adik yang kakak sayangi. Ijinkan disini kakak untuk meminta waktu dan kesediaan adik adik semua untuk mengisi skala tentang intensitas cooperative play dan keterampilan sosial siswa yang kakak berikan ini. Adapun skala ini diberikan kepada siswa kelas tinggi se-gugus IV Kecamatan Pleret untuk mengetahui hubungan intensitas *cooperative play* terhadap keterampilan sosial siswa dalam rangka penelitan yang kakak lakukan dengan judul "Hubungan intensitas cooperative play terhadap keterampilan siswa kelas tinggi sekolah Dasar se-gugus IV Kecamatan Pleret".

Perlu diketahui bahwa jawaban adik adik dalam skala ini tidak mempengaruhi nilai adik adik sekalian dalam nilai pelajaran di sekolah dan jawaban adik adik semua dijamin kerahasiaannya. Oleh karena itu dimohon skala ini diisi secara jujur, mandiri dan pilihlah jawaban yang menurut adik adik paling sesuai dengan diri adik adik sekalian .

Sekian dari kakak, atas kesediaannya adik adik sekalian, kakak ucapkan terimakasih

Peneliti,

(Yudiharyanto)

Petunjuk Pengisian,

1. Isilah identitas diri seperti nama, kelas, dan sekolah terlebih dahulu,
2. Baca uraian secara teliti kemudian pilih jawaban yang paling sesuai dengan diri adik adik sekalian dengan member tanda (\checkmark)

No	Uraian	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya memperhatikan penjelasan dari guru	\checkmark			

Keterangan :

SS : Sangat Sesuai

KS : Kurang sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

Nama : Uianita
 Kelas : V (Lima)
 Sekolah : SD Wonolelo

Berikanlah tanda centang / check list (✓) pada jawaban yang paling sesuai dengan diri kamu sendiri!

1. Skala Intensitas Cooperative Play

No	Uraian	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya selalu melakukan permainan yang dilakukan bersama sama. 3		✓		
2	saya selalu menghabiskan banyak waktu untuk melakukan permainan bersama dengan teman teman. 2			✓	
3	Saya merasa senang jika melakukan permainan bersama 4	✓			
4	Saya selalu melakukan permainan sendirian 4				✓
5	saya selalu melakukan permainan bersama dalam waktu yang singkat. 3			✓	
6	Saya merasa terpaksa jika ikut dalam permainan yang dilakukan bersama 4				✓
7	Saya selalu melakukan permainan dengan aturan tertentu 4	✓			
8	Saya melakukan permainan tanpa aturan dalam waktu yang lama 4				✓
9	Saya merasa senang jika melakukan permainan bersama 4	✓			
10	Permainan tanpa aturan selalu saya lakukan 3			✓	
11	Saya melakukan permainan dengan peraturan dalam waktu yang lama 2			✓	

No	Uraian	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
12	Saya senang melakukan permainan dengan aturan tertentu 3		✓		
13	Saya selalu bekerjasama dalam permainan 4	✓			
14	Saya bermain dengan lama saat memainkan permainan yang menuntut kerjasama 3		✓		
15	Saya senang bekerjasama dalam melakukan suatu permainan 4	✓			
16	Saya tidak pernah bekerjasama dalam permainan 4				✓ -
17	Saya memainkan permainan dengan kerjasama dalam waktu sebentar 3			✓	-
18	Saya tidak senang bekerjasama dalam suatu permainan 4				✓ -
19	Saya selalu bersungguh-sungguh dalam permainan yang dilakukan dengan teman saya 2			✓	
20	Saya ikut kedalam permainan dengan bersungguh-sungguh dalam waktu yang lama 2			✓	
21	Saya tidak senang apabila hanya melihat teman saya melakukan permainan tertentu. 1				✓
22	Saya selalu melihat teman teman saya melakukan permainan tertentu 3			✓	-
23	Saya cepat bosan saat melakukan permainan bersama dengan teman. 4				✓ -
24	Saya senang jika ikut kedalam permainan yang dilakukan dalam permainan dan akan mengikutinya dengan bersungguh-sungguh 2			✓	
25	Saya melakukan permainan hanya untuk iseng saja 3			✓	-
26	Saya melakukan permainan sampai selesai meskipun butuh 1				✓

No	Uraian	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
	waktu lama				
27	Saya senang melakukan permainan untuk mencapai tujuan bersama 3		✓		
28	Saya selalu melakukan permainan untuk mencapai tujuan bersama 2			✓	
29	Saya menghabiskan banyak waktu untuk melakukan permainan yang tidak memiliki tujuan yang jelas 4				✓
30	Saya melakukan permainan untuk mencapai tujuan saya sendiri 4				✓

2. Skala Keterampilan Sosial

No	Uraian	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya membuang sampah pada tempatnya, meskipun tempat sampah berada di tempat yang jauh 3		✓		
2	Saya mengembalikan sapu didalam kelas setelah digunakan 4	✓			
3	Saya menggunakan sapu untuk membersihkan kaca ataupun meja. 4				✓
4	Saya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru apabila guru tiba tiba ada rapat 3		✓		
5	Saya melapor kepada guru apabila ada teman menangis 4	✓			
6	Saya berjalan tanpa membuat keributan saat melewati ruang guru 4	✓			

No	Uraian	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
7	Saya memakai peralatan lengkap saat bersekolah 3		✓		
8	Saya melakukan perintah yang diberikan oleh guru dengan sungguh sungguh 4	✓			
9	Saya mengucapkan terimakasih apabila sudah dibantu oleh orang lain. 4	✓			
10	Saya berbuat usil kepada teman agar mendapat perhatian. 3			✓	
11	Saya membalas mengejek, bila ada teman yang mengejekku 4				✓
12	Saya tetap berbicara kepada teman yang kurang saya senangi 3		✓		
13	Saya mencoba membantu untuk membawakan barang yang dibawa oleh guru 3		✓		
14	Saya meminjamkan pensil kepada teman, apabila dia tidak membawanya 3		✓		
15	Saya tidak mau mendapat nilai rendah meskipun tidak pernah belajar 4				✓
16	Saya bangun pagi sendiri agar tidak telambat ke sekolah 4	✓			
17	Saya memeriksa kembali perlengkapan sekolah sebelum berangkat agar tidak ada yang tertinggal 4	✓			
18	Saya berbohong karena takut dimarahi 3			✓	
19	Saya melirik pekerjaan teman ketika ujian 4				✓
20	Saya berterimakasih kepada teman yang memuji 3		✓		
21	Jika tidak bisa menjawab pertanyaan guru saya hanya diam 4				✓
22	Saya berbicara dengan teman ketika guru sedang 3			✓	

No	Uraian	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
	menjelaskan				
23	Saya mengikuti arahan atau petunjuk yang diberikan oleh guru 4	✓			
24	Saya menyampaikan pendapat ketika berdiskusi 4	✓			
25	Saya mengajak teman untuk menyelesaikan tugas kelompok 3		✓		
26	Tugas yang diberikan mampu saya selesaikan dengan baik 3		✓		
27	Saya terlambat saat mengumpulkan tugas 3			✓	
28	Saya meneliti kembali pekerjaan sebelum dikumpulkan 4	✓			
29	Saya membaca terlebih dahulu materi yang akan dipelajari besok. 3		✓		

TABULASI SKOR PENGAMBILAN DATA

1. DATA INTENSITAS COOPERATIVE PLAY

NO	NAMA	NO ITEM																														TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	IRF	3	3	3	1	3	4	2	4	3	4	2	2	3	1	2	4	3	4	3	4	1	3	3	2	4	2	3	3	1	4	84
2	AWL	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	1	3	4	1	3	4	3	4	2	1	2	1	3	1	4	2	1	2	4	3	86
3	AP	3	3	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	93
4	MRF	1	1	3	4	2	4	3	4	3	4	1	3	3	4	4	4	3	4	1	2	3	1	3	4	3	1	4	4	4	4	89
5	HMP	3	1	3	4	3	4	2	4	3	4	1	3	2	2	3	4	3	4	4	2	2	4	4	3	4	2	3	3	4	4	92
6	AEP	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3	2	3	3	2	4	3	2	4	3	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	3	93
7	CIM	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	2	3	3	2	3	4	3	2	1	4	3	4	2	3	3	3	1	91
8	BY	4	2	3	4	4	3	3	2	4	4	3	4	2	1	2	4	4	4	3	2	2	1	4	4	4	2	4	4	3	2	92
9	GLG	4	3	4	4	1	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	2	2	3	4	3	3	4	4	3	3	101
10	NO	4	1	3	2	4	4	3	3	4	3	1	3	3	2	3	4	2	3	4	2	3	2	2	4	4	2	4	3	4	1	87
11	WK	3	3	1	2	2	3	3	3	3	1	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	1	3	4	3	4	4	4	3	4	92
12	DNT	4	2	4	3	1	3	4	3	4	3	2	4	4	2	4	3	2	3	4	2	2	1	3	4	3	3	4	4	4	4	93
13	SNT	4	2	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	2	2	3	4	4	2	3	3	3	3	98
14	MNA	4	1	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	1	4	4	3	4	1	4	4	4	4	97
15	KS	4	2	4	3	2	4	4	4	4	4	3	1	4	1	4	4	2	4	4	2	2	2	4	1	2	2	4	1	4	3	89
16	ANS	2	2	4	4	3	1	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	86
17	ARL	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	83
18	AAS	3	2	4	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	1	2	3	3	4	3	4	4	3	4	97
19	WN	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	4	88
20	MMS	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	2	2	2	3	3	4	2	4	4	4	4	100
21	ARR	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	86
22	HAD	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	4	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2	2	2	3	3	78
23	MES	3	2	3	2	2	4	3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	2	2	3	4	4	3	3	2	2	4	3	92
24	DRK	4	1	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	4	2	4	4	2	2	3	4	4	3	2	2	3	3	3	89

25	AANM	3	2	4	4	3	4	2	4	2	2	3	3	2	3	2	2	1	3	1	2	3	1	2	2	4	2	3	4	2	3	78	
26	TFQ	4	2	3	3	1	4	3	4	4	4	1	4	4	1	4	3	1	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	1	85	
27	VMS	2	1	2	4	3	4	1	4	2	4	1	2	2	1	2	4	3	2	1	2	1	3	3	1	3	1	2	2	4	3	70	
28	ADL	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	81	
29	DAP	4	2	4	4	2	4	4	4	3	2	1	3	3	4	4	4	2	4	3	3	1	1	3	3	3	3	4	2	4	4	92	
30	IF	3	1	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	2	1	2	4	3	4	3	3	2	4	3	90	
31	AHP	4	1	4	3	2	4	4	4	4	3	1	3	4	3	4	4	3	4	3	2	2	2	4	3	3	2	4	4	4	4	96	
32	IAD	4	1	3	4	2	4	4	4	4	4	1	3	4	2	4	4	3	4	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	101	
33	IST	4	1	4	3	1	4	3	4	4	3	2	3	4	2	4	4	3	4	3	2	1	2	4	3	3	2	4	4	4	4	93	
34	HRG	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	3	3	4	4	3	1	2	2	4	4	4	1	3	2	4	4	94	
35	HAR	4	1	4	3	1	4	3	4	4	3	2	3	4	2	4	4	3	4	3	2	1	2	4	3	3	3	4	4	4	4	94	
36	AR	4	2	4	3	1	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	2	3	4	2	3	1	3	4	3	3	4	4	3	1	90	
37	RA	4	1	4	3	1	4	4	3	4	4	3	4	4	1	4	4	2	4	4	2	2	3	4	4	3	2	4	4	4	3	97	
38	HTU	3	1	4	4	3	3	3	2	4	3	4	2	4	2	4	4	3	4	3	2	2	4	3	3	4	2	4	4	3	4	95	
39	MZA	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	1	4	4	1	4	4	4	3	4	101	
40	RTNS	3	1	3	4	4	1	1	3	1	4	2	2	3	2	2	4	3	4	4	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	86
41	AMDR	3	2	3	4	3	4	4	2	4	3	2	3	3	2	4	4	2	4	3	3	2	3	4	4	3	2	3	3	3	4	4	94
42	FN	4	2	4	4	4	4	4	3	4	1	3	2	4	1	4	3	2	4	4	3	4	4	1	1	4	2	4	3	3	1	91	
43	AS	2	2	2	4	3	4	2	4	3	4	2	2	3	1	3	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	85	
44	KHR	4	1	4	4	2	1	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	1	4	3	4	2	4	4	3	4	2	3	2	4	4	93	
45	AAK	4	3	4	4	1	4	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	103	
46	ANA	3	2	3	4	1	4	3	4	1	4	2	3	3	4	4	3	2	2	3	2	1	3	2	4	3	1	3	3	3	4	84	
47	VNT	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	4	2	2	1	3	4	2	3	1	3	2	4	4	93	
48	DA	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	1	2	4	3	4	4	3	4	4	2	1	3	3	3	4	2	3	4	3	2	92	
49	MKAN	4	2	4	4	3	4	4	3	4	1	2	4	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	4	3	2	90	
50	EMN	3	3	4	3	3	4	2	3	2	2	2	2	1	1	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	78	
51	GLGG	4	3	3	4	1	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	1	1	85	
52	AFA	3	1	4	3	2	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	4	3	4	2	1	2	4	4	4	4	2	2	3	4	3	94	
53	FK	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	94	
54	FES	3	1	4	3	1	2	4	3	3	4	2	4	2	4	1	4	4	1	2	3	1	3	1	3	3	1	4	3	3	3	80	

55	WS	3	2	3	4	2	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	90		
56	MAM	3	2	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	2	3	2	2	4	4	4	3	4	4	3	2	95	
57	DRH	2	1	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	3	4	2	3	2	3	4	3	4	2	4	3	4	3	92	
58	NAS	4	2	4	3	3	4	3	4	4	3	1	3	4	2	4	4	3	4	2	2	2	2	3	4	4	1	3	3	2	4	91	
59	MRY	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	2	4	4	2	2	3	1	4	3	2	2	3	3	2	90	
60	ONA	4	1	3	3	4	4	2	3	2	3	2	3	4	3	4	3	1	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	1	93
61	TML	3	2	4	3	3	2	4	4	3	3	2	3	4	2	3	3	3	4	3	2	2	2	4	4	4	2	4	4	4	4	3	93
62	ARN	3	2	3	4	2	3	4	2	2	3	3	4	3	2	1	3	1	2	2	1	2	2	1	3	3	1	2	3	2	1	70	
63	NIU	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	1	3	3	2	4	4	4	3	2	3	3	3	4	97	
64	AM	2	1	3	4	2	2	4	4	2	4	2	3	3	2	3	3	2	4	3	1	2	2	4	3	2	2	3	2	4	4	82	
65	IAY	3	2	4	4	2	4	3	1	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	2	4	97	
66	ADFH	4	1	3	3	3	4	3	4	3	4	1	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	4	2	3	3	4	4	94	
67	VAM	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	96	
68	EDN	3	1	3	3	1	2	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	4	1	1	3	4	3	4	2	3	3	4	3	83	
69	FBR	4	1	3	4	1	3	3	4	3	4	1	3	3	2	4	4	3	4	3	1	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	95	
70	KLV	3	2	4	4	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	82	
71	NDF	4	2	4	1	1	1	4	1	4	1	2	2	4	2	4	1	3	1	2	4	4	3	1	4	1	4	2	2	1	1	71	
72	ZDA	4	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	3	3	3	4	4	2	4	4	2	3	2	3	4	4	1	3	3	4	4	93	
73	SYM	2	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	4	3	4	2	2	2	3	3	3	3	2	4	2	3	4	88	
74	KWM	3	1	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	4	2	4	4	1	4	3	4	2	3	4	4	3	1	4	3	4	4	95	
75	SAL	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	2	4	3	3	2	2	4	3	2	3	3	3	3	3	84	
76	NDN	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	3	4	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	102
77	KHD	4	3	3	3	2	4	3	1	3	1	3	3	4	4	4	1	2	2	4	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	86	
78	DMS	3	2	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	2	3	3	1	3	3	2	1	2	4	4	3	3	1	3	3	4	4	87	
79	LSM	4	2	4	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	1	90	
80	RAP	3	1	4	4	2	4	3	4	4	4	2	3	3	1	3	3	3	4	3	1	1	3	4	3	4	1	3	2	4	4	88	
81	VAL	4	1	4	3	3	4	3	4	4	3	1	4	3	2	3	3	2	4	2	1	2	4	3	4	3	1	3	3	4	3	88	
82	ADM	3	1	4	3	2	3	1	4	4	4	2	3	4	2	4	3	2	4	3	3	2	3	1	4	3	1	3	4	4	4	88	
83	ADT	3	2	2	3	2	1	3	3	3	3	4	3	4	1	4	3	3	4	4	4	2	3	2	4	4	2	3	3	3	4	89	
84	AGS	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3	2	3	1	3	2	74	

85	ANRD	4	2	4	4	3	4	3	2	4	4	3	2	2	2	3	3	1	4	2	3	1	2	3	2	4	2	3	4	2	4	86	
86	NKN	4	1	4	3	3	4	4	4	4	4	1	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	2	4	3	4	2	3	4	4	3	100	
87	MEF	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	87	
88	NDZ	3	2	4	4	3	4	2	4	4	3	1	3	3	3	4	3	2	4	4	2	3	1	3	4	3	2	4	2	3	3	90	
89	MHA	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	2	4	3	2	4	4	3	4	4	2	2	3	4	4	1	3	4	3	4	3	98	
90	ZS	3	2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	2	4	2	2	2	2	4	3	4	4	3	3	3	3	94	
91	MSNE	4	2	4	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	2	4	4	4	3	4	4	3	4	101	
92	ARA	4	2	2	4	2	2	3	2	4	2	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	90	
93	MNH	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	88	
94	ANNG	3	4	3	1	2	1	3	1	3	1	3	4	3	4	3	1	2	1	3	4	3	1	2	4	2	4	3	4	2	1	76	
95	IC	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	3	3	3	2	4	4	2	3	3	2	2	2	85	
96	AAR	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	1	3	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	4	85
97	ZAUS	3	2	3	3	1	1	4	4	4	3	2	3	3	4	3	4	2	2	4	3	4	2	4	2	1	3	1	2	1	3	81	
98	FAN	3	2	4	3	2	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	92	
99	ARHW	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	97
100	DZR	3	1	3	3	1	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	1	2	3	3	3	2	2	3	2	4	3	85	
101	DAT	3	1	3	3	3	4	3	4	3	4	1	2	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	4	2	3	3	4	4	92	
102	TDN	3	1	4	3	3	4	4	4	4	3	2	4	2	3	3	4	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2	4	4	4	3	91	
103	RT	4	2	3	3	4	3	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	4	3	4	3	3	4	3	3	3	76	
104	ASS	2	1	2	3	4	4	3	3	2	4	1	2	1	2	2	3	3	2	2	2	1	3	4	2	4	1	1	2	4	3	73	
105	SFM	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	3	4	3	3	102	
106	CA	4	2	4	3	1	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	102	
107	AM	3	4	4	4	3	4	4	1	4	3	4	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4	3	2	3	3	3	100	
108	RAS	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	2	4	3	1	4	4	1	4	4	2	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	96	
109	DAW	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	86	
110	RND	3	2	4	4	2	1	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	3	2	1	2	3	4	3	3	3	4	3	3	4	91	
111	FIA	2	1	3	1	2	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	4	2	4	4	2	1	3	4	4	3	2	1	3	4	4	87	
112	ARF	3	3	4	3	3	2	3	2	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	1	4	4	2	3	94	
113	TA	3	2	4	3	3	3	3	4	4	3	1	3	3	2	3	4	2	4	3	2	1	2	4	3	4	3	3	2	4	4	89	
114	HS	4	2	4	4	2	3	4	3	4	4	2	2	4	2	4	4	2	4	4	2	2	4	1	4	4	2	4	4	4	4	97	

115	NGF	3	1	3	4	2	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	2	4	3	3	1	2	3	3	3	3	3	4	3	3	93
116	AGNG	2	1	2	3	3	4	4	1	3	4	2	4	3	2	3	4	3	4	1	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	92
117	AKN	4	2	3	4	2	4	3	4	4	3	1	4	3	2	3	4	2	4	4	3	1	3	3	3	2	1	2	2	3	4	87
118	NDL	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	1	1	4	4	4	2	4	3	4	3	97
119	LUM	3	1	4	3	2	4	2	4	4	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	4	3	2	91
120	NMS	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	1	4	4	4	4	106
121	MAR	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	107
122	DES	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	1	3	3	4	3	2	3	4	4	4	103
123	NAN	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	2	4	4	3	4	4	3	1	1	4	3	3	3	4	2	2	3	87
124	VS	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	87
125	TDD	4	1	4	3	1	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	104
126	IRWD	3	2	3	3	1	4	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	2	4	3	2	2	3	3	3	4	1	3	2	3	4	83
127	RDS	3	2	4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	98
128	IKR	3	1	3	4	4	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	2	2	2	3	3	3	1	1	4	1	4	4	4	2	2	82
129	SSL	3	2	4	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	4	2	2	1	2	2	3	4	2	1	3	2	3	4	3	2	3	82
130	RKW	3	2	3	2	1	3	4	4	3	2	3	4	3	2	4	4	2	4	2	2	3	2	3	3	1	2	3	3	3	1	81
131	LNA	3	1	4	1	3	3	4	2	4	3	1	2	1	1	3	2	1	4	2	4	2	4	2	3	3	4	2	3	4	2	78
132	FTM	3	2	3	3	2	4	3	4	3	4	2	3	3	2	3	4	2	4	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	3	4	86
133	EPRH	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	3	3	1	1	3	3	3	3	4	2	4	4	97
134	APU	3	1	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	2	1	2	3	3	4	3	4	4	4	3	92
135	PFT	4	3	4	3	1	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	101
136	NAW	3	1	4	2	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	3	2	2	4	4	3	2	4	4	4	3	99
137	EPA	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	94
138	TAR	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	3	1	2	2	4	4	4	4	3	2	4	4	100
139	RY	4	1	3	4	3	2	3	4	3	4	1	2	3	2	2	4	4	4	2	2	2	2	4	2	4	2	4	3	4	4	88
140	FHR	4	4	4	3	1	1	4	3	4	1	4	2	4	1	4	4	1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	1	92
141	AY	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	2	1	3	2	4	2	3	3	2	2	3	3	4	3	87
142	RS	3	1	3	3	3	4	3	4	4	4	2	4	3	2	4	4	3	4	3	2	2	2	4	3	4	3	3	4	3	4	95
143	RWU	3	1	2	4	2	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	1	4	3	2	2	2	4	3	4	1	3	4	4	3	89
144	MFA	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	4	105

145	ABS	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	1	3	1	1	4	3	4	4	2	2	2	3	2	4	2	2	2	3	4	86
146	KM	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	90
147	CHM	4	2	3	3	2	4	3	3	4	4	1	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	2	3	4	3	3	4	4	4	4	98
148	SL	4	1	4	4	2	4	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	4	4	86
149	ARI	4	3	4	3	2	1	3	4	3	4	2	4	3	2	3	4	2	3	1	3	2	1	3	2	4	2	3	2	4	2	83
150	MKA	4	1	4	4	3	3	3	4	4	3	1	3	4	2	4	3	2	1	4	1	1	2	3	4	4	2	3	4	4	2	87
151	HKS	4	2	4	3	3	2	4	3	3	1	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	3	2	4	4	3	3	4	97
152	EKS	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	2	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	2	2	3	3	92
153	AIY	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	1	4	3	4	3	3	3	4	4	1	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	101
154	NIM	3	2	4	4	3	2	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	2	4	4	4	2	4	4	3	3	100
155	HMA	2	2	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	3	4	3	2	1	1	4	4	4	3	4	3	4	4	96
156	YME	3	2	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	102
157	SAP	2	1	4	4	3	3	1	4	3	2	1	1	3	2	3	4	2	4	3	2	2	3	3	3	4	1	3	2	3	4	80
158	IS	3	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	2	2	4	3	3	4	4	3	4	4	101
159	RAS	3	2	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	2	4	2	3	1	3	3	4	4	3	3	3	4	4	94
160	KN	3	2	3	3	3	2	3	4	2	4	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	4	4	87
161	VLR	1	2	4	3	3	3	1	4	4	4	2	1	1	3	4	3	4	3	4	1	1	2	3	4	1	4	3	1	4	3	81
162	YIF	3	2	4	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	3	1	2	4	3	3	1	2	4	1	3	4	3	2	1	88
163	NAW	3	2	4	2	3	3	2	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	1	2	4	3	4	3	3	3	4	1	90
164	ARM	3	1	3	3	1	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	2	3	3	2	1	2	3	3	3	4	4	4	3	3	89
165	RYN	3	2	3	3	1	4	3	4	4	4	1	4	4	1	2	4	2	4	4	2	2	3	4	3	4	1	3	4	4	3	90
166	AHW	2	1	3	3	3	4	2	4	4	4	2	3	2	2	1	4	1	3	4	2	1	3	3	3	4	3	4	3	3	4	85
167	AHP	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	2	4	2	3	3	4	2	4	2	3	4	3	4	4	4	3	1	96
168	DAK	2	2	3	3	2	4	3	4	3	4	1	3	3	3	3	4	2	4	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	83
169	EVA	4	2	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	1	4	3	1	1	3	4	4	3	3	3	4	4	3	92
170	FB	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	3	2	3	4	4	2	4	3	4	3	93
171	ABN	3	1	3	3	3	2	4	4	3	4	1	3	3	2	3	3	3	4	3	1	1	2	3	3	4	1	3	3	4	4	84
172	APR	4	3	3	4	2	2	1	4	3	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	3	3	4	95

2. DATA KETERAMPILAN SOSIAL

NO	NAMA	NO ITEM																											skor		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		28	29
1	IRF	3	4	1	2	3	1	4	3	2	2	4	4	3	1	1	2	3	4	2	1	1	2	1	3	4	3	3	4	3	74
2	AWL	2	3	4	2	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	1	3	4	3	3	4	3	3	4	4	90
3	AP	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4	2	4	4	4	2	2	4	3	3	4	3	2	4	4	99
4	MRF	1	4	3	3	1	1	3	3	3	4	3	1	3	1	2	3	3	4	2	2	4	2	2	1	3	2	1	3	2	70
5	HMP	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	99
6	AEP	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	2	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	102
7	CIM	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	100
8	BY	4	3	3	1	1	3	3	4	4	3	3	1	4	1	3	4	2	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	1	4	81
9	GLG	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	2	3	4	2	1	3	4	3	4	4	4	4	3	4	1	3	3	4	4	95
10	NO	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	3	4	4	3	2	2	4	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	99
11	WK	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	1	3	1	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	98
12	DNT	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	2	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	100
13	SNT	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	108
14	MNA	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	97
15	KS	3	4	1	3	4	4	4	4	2	4	4	1	3	3	3	2	1	1	4	3	4	2	2	4	4	4	3	4	1	86
16	ANS	3	3	4	3	1	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	94
17	ARL	3	4	4	3	4	1	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	2	3	90
18	AAS	2	4	4	2	3	3	2	4	4	3	2	3	2	2	2	3	2	4	3	4	2	2	3	4	3	4	3	3	4	86
19	WN	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	91
20	MMS	3	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	100
21	ARR	3	4	4	4	3	1	4	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	83
22	HAD	1	3	4	2	1	4	2	2	3	3	3	2	2	3	1	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	2	4	3	2	79
23	MES	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	100
24	DRK	2	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	2	3	3	2	2	2	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	86
25	AANM	2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	99
26	TFQ	2	4	3	3	2	1	3	1	3	1	2	2	3	4	3	4	3	1	3	3	2	1	3	2	3	4	3	1	4	74

27	VMS	3	3	3	1	1	1	4	3	3	4	1	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	4	2	2	2	4	2	3	3	78
28	ADL	2	4	4	2	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	88	
29	DAP	1	2	4	2	3	4	3	4	4	4	4	2	1	3	3	3	1	3	4	2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	75
30	IF	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	4	3	4	4	1	3	4	4	4	4	4	3	4	4	102
31	AHP	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	107
32	IAD	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	104
33	IST	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	4	104
34	HRG	3	4	4	1	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	1	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	93
35	HAR	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	106
36	AR	2	3	3	1	4	2	3	4	3	1	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	92
37	RA	3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	106
38	HTU	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	105
39	MZA	3	4	2	3	4	4	4	3	4	2	2	4	2	4	2	4	3	1	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	94
40	RTNS	4	3	4	2	3	4	4	4	3	3	2	3	4	3	1	3	4	3	4	3	1	2	4	3	4	3	1	3	4	89
41	AMDR	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	99
42	FN	2	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	105
43	AS	3	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	96
44	KHR	3	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	1	2	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	98
45	AAK	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	110
46	ANA	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	3	1	3	4	4	3	4	3	4	3	4	98
47	VNT	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	102
48	DA	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	102
49	MKAN	4	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	99
50	EMN	1	4	4	2	4	4	3	2	2	4	3	2	1	1	4	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	1	2	74
51	GLGG	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	3	3	2	77
52	AFA	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	1	3	1	4	4	4	3	4	3	4	3	102
53	FK	3	3	4	2	4	1	3	4	3	4	2	3	4	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	94
54	FES	1	4	4	2	3	2	4	1	3	1	3	1	3	2	1	3	2	2	4	4	3	1	3	1	4	1	1	2	3	69
55	WS	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	100
56	MAM	3	4	2	4	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	1	4	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	88

57	DRH	4	3	3	4	1	3	4	3	2	4	4	2	3	3	4	4	3	4	4	3	4	1	3	3	4	3	3	3	4	93
58	NAS	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	2	3	4	101
59	MRY	2	3	4	3	1	3	2	4	3	4	4	2	2	3	4	3	3	4	3	1	4	4	3	3	2	2	4	3	3	86
60	ONA	4	4	4	3	2	1	3	4	3	4	3	2	2	3	3	4	4	4	4	1	3	4	4	2	3	3	4	3	4	92
61	TML	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	92
62	ARN	2	2	1	4	4	3	4	2	4	3	3	2	4	4	1	1	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	89
63	NIU	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	107
64	AM	3	1	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	100
65	IAY	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109
66	ADFH	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	107
67	VAM	3	3	4	1	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	91
68	EDN	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	86
69	FBR	4	4	2	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	105
70	KLV	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	88
71	NDF	3	4	3	1	4	3	3	3	3	4	2	1	4	3	1	3	3	1	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	88
72	ZDA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	110
73	SYM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	113
74	KWM	2	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	1	4	3	4	2	4	3	3	1	94
75	SAL	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	1	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	97
76	NDN	2	2	4	2	2	2	2	1	2	4	4	1	1	4	4	2	4	4	4	2	4	3	2	4	3	2	3	3	4	81
77	KHD	2	3	3	4	3	1	4	4	4	2	3	3	1	4	4	4	3	2	4	4	2	2	4	4	3	3	1	3	3	87
78	DMS	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	1	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	102
79	LSM	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	98
80	RAP	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	111
81	VAL	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	1	3	4	4	3	4	4	101
82	ADM	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	103
83	ADT	4	3	4	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	2	2	3	4	3	4	2	2	1	3	87
84	AGS	2	2	2	2	3	1	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	1	2	3	3	3	3	4	3	77
85	ANRD	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	1	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	89
86	NKN	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	101

87	MEF	2	4	4	2	3	2	3	2	3	2	1	3	2	3	1	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	71
88	NDZ	3	4	4	2	3	3	2	3	4	4	3	1	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	87
89	MHA	2	4	3	4	4	3	4	4	4	2	1	3	3	4	1	3	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	2	4	3	93
90	ZS	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	103
91	MSNE	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	104
92	ARA	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	2	2	3	4	2	2	4	4	4	2	4	4	3	4	4	1	3	3	95
93	MNH	3	4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	91
94	ANNG	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	87
95	IC	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	104
96	AAR	4	2	3	3	3	4	3	3	4	1	1	3	4	3	1	3	4	1	2	3	1	2	4	4	4	3	2	3	3	81
97	ZAUS	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	3	1	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	100
98	FAN	2	4	4	2	2	3	3	3	4	4	1	4	3	4	1	3	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	2	88
99	ARHW	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	97
100	DZR	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	1	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	1	3	3	4	4	4	102
101	DAT	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	108
102	TDN	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	106
103	RT	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	1	3	4	3	4	3	2	1	3	4	86
104	ASS	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	106
105	SFM	4	4	4	2	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	101
106	CA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	106
107	AM	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	1	4	3	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	2	4	4	97
108	RAS	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	3	3	91
109	DAW	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	1	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	95
110	RND	4	1	3	3	4	2	4	4	3	4	3	3	2	3	1	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	2	4	4	93
111	FIA	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	96
112	ARF	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	2	4	3	4	4	4	2	1	4	3	2	3	2	4	4	95
113	TA	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	71
114	HS	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	112
115	NGF	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	99
116	AGNG	2	1	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	95

117	AKN	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	2	3	3	2	3	4	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	1	80	
118	NDL	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	1	2	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	2	94	
119	LUM	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	1	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	2	98		
120	NMS	4	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	4	1	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	80	
121	MAR	4	4	4	2	2	2	4	4	4	3	1	4	1	4	2	2	2	2	1	4	3	3	4	4	4	2	3	2	4	85	
122	DES	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	93	
123	NAN	2	4	4	4	2	2	2	2	3	3	1	4	2	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	1	1	2	4	1	1	68	
124	VS	2	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	1	3	4	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	79	
125	TDD	3	4	2	4	1	3	2	2	3	4	2	3	1	4	3	3	2	3	4	3	4	4	3	2	2	2	3	3	2	81	
126	IRWD	3	3	2	4	3	2	3	4	3	2	4	4	3	2	2	4	3	1	2	2	1	3	3	4	2	4	2	4	2	81	
127	RDS	3	3	4	3	1	2	2	4	2	4	3	2	2	2	3	2	2	2	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	81	
128	IKR	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	78
129	SSL	2	3	3	1	3	2	2	3	4	3	2	1	2	4	2	2	3	4	4	2	1	3	4	3	3	2	4	2	3	77	
130	RKW	4	4	4	2	1	2	3	2	2	2	1	2	1	3	4	2	2	2	1	4	3	3	3	2	1	3	1	2	3	69	
131	LNA	3	3	4	3	3	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	98	
132	FTM	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	107	
133	EPRH	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	101	
134	APU	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	105	
135	PFT	4	3	4	4	1	1	4	4	4	2	2	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	98	
136	NAW	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	106	
137	EPA	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	93	
138	TAR	3	4	4	1	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	1	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	93	
139	RY	2	1	4	3	2	1	4	4	4	4	3	1	3	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	93	
140	FHR	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	108	
141	AY	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	109	
142	RS	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	2	3	4	1	4	4	100	
143	RWU	4	4	4	2	3	4	4	4	3	4	3	1	3	4	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	3	4	99	
144	MFA	3	4	4	2	2	4	4	3	3	4	1	2	2	3	4	4	3	2	3	2	1	3	3	3	2	2	2	1	4	80	
145	ABS	4	2	4	2	1	1	2	3	2	4	3	2	3	1	4	2	2	4	3	2	4	3	2	2	1	3	1	2	1	70	
146	KM	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	1	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	94	

147	CHM	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	101
148	SL	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	106
149	ARI	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	94
150	MKA	4	3	1	4	4	2	4	1	4	2	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	2	4	94
151	HKS	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	3	3	1	2	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	2	2	4	92
152	EKS	4	4	2	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	1	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	88
153	AIY	1	1	4	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	98
154	NIM	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	2	4	100
155	HMA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	111
156	YME	3	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	85
157	SAP	4	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	87
158	IS	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	98
159	RAS	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	1	2	2	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	91
160	KN	2	3	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	83
161	VLR	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	4	2	4	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	2	4	3	4	3	96
162	YIF	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	80
163	NAW	2	4	2	3	2	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	1	3	4	1	4	2	87
164	ARM	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	102
165	RYN	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	3	102
166	AHW	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	4	102
167	AHP	3	3	4	2	1	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	2	1	2	4	88
168	DAK	3	4	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	99
169	EVA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	91
170	FB	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	99
171	ABN	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	91
172	APR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	109

HASIL UJI RELIABILITAS

1. Hasil Uji Reliabilitas Intensitas *Cooperative Play*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.665	30

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ITEM1	87.33	49.685	.232	.655
ITEM2	88.66	51.687	.011	.672
ITEM3	87.09	49.559	.270	.653
ITEM4	87.24	50.361	.153	.661
ITEM5	88.06	52.645	-.081	.682
ITEM6	87.24	49.507	.165	.661
ITEM7	87.39	48.929	.265	.652
ITEM8	87.22	50.895	.074	.668
ITEM9	87.10	47.715	.455	.639
ITEM10	87.29	49.377	.200	.657
ITEM11	88.24	51.177	.026	.674
ITEM12	87.47	48.578	.316	.648
ITEM13	87.28	47.410	.435	.639
ITEM14	87.98	49.035	.195	.658
ITEM15	87.23	47.665	.416	.640
ITEM16	87.03	48.771	.326	.648
ITEM17	88.05	49.776	.191	.658
ITEM18	87.02	47.479	.408	.640
ITEM19	87.48	48.941	.281	.651
ITEM20	88.08	50.363	.104	.666
ITEM21	88.51	52.544	-.072	.680
ITEM22	88.12	52.302	-.057	.681
ITEM23	87.30	47.990	.337	.646
ITEM24	87.26	48.882	.314	.649
ITEM25	87.31	49.339	.211	.656
ITEM26	88.12	50.314	.100	.667
ITEM27	87.30	47.824	.401	.642
ITEM28	87.45	47.758	.377	.643
ITEM29	87.24	49.586	.214	.656
ITEM30	87.42	49.135	.173	.660

2. Hasil Uji Reliabilitas Keterampilan Sosial

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.855	29

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ITEM1	90.72	98.928	.450	.848
ITEM2	90.37	102.982	.243	.854
ITEM3	90.40	103.702	.194	.855
ITEM4	90.81	99.591	.396	.850
ITEM5	91.05	100.775	.314	.853
ITEM6	90.71	97.950	.439	.849
ITEM7	90.45	101.184	.392	.850
ITEM8	90.45	99.676	.466	.848
ITEM9	90.37	100.081	.554	.847
ITEM10	90.46	101.490	.329	.852
ITEM11	90.72	100.366	.361	.851
ITEM12	91.22	104.512	.105	.859
ITEM13	90.83	99.104	.465	.848
ITEM14	90.62	98.776	.466	.848
ITEM15	91.02	101.666	.213	.857
ITEM16	90.63	100.210	.419	.849
ITEM17	90.68	97.634	.552	.845
ITEM18	90.50	100.719	.373	.851
ITEM19	90.40	100.803	.383	.850
ITEM20	90.95	104.810	.098	.859
ITEM21	90.78	102.407	.262	.854
ITEM22	90.55	98.436	.492	.847
ITEM23	90.53	100.391	.452	.849
ITEM24	90.76	100.057	.419	.849
ITEM25	90.63	100.339	.387	.850
ITEM26	90.68	98.745	.551	.846
ITEM27	90.92	100.643	.353	.851
ITEM28	90.75	97.463	.556	.845
ITEM29	90.60	98.474	.509	.847

ANALISIS DESKRIPTIF

1. Analisis Deskriptif Intensitas *Cooperative Play* dan Keterampilan Sosial

Statistics			
		Ket_Sosial	Int_Cooperative_ Play
N	Valid	172	172
	Missing	0	0
Mean		93.91	90.57
Median		95.00	91.00
Mode		99 ^a	92
Std. Deviation		10.352	7.237
Minimum		68	70
Maximum		113	107

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

ANALISIS UJI PRASYARAT

1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Ket_Sosial	Int_Cooperative_Play
N		172	172
Normal Parameters ^a	Mean	93.91	90.57
	Std. Deviation	10.352	7.237
Most Extreme Differences	Absolute	.101	.061
	Positive	.057	.039
	Negative	-.101	-.061
Kolmogorov-Smirnov Z		1.327	.799
Asymp. Sig. (2-tailed)		.059	.546

a. Test distribution is Normal.

2. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Ket_Sosial * coop_play	Between Groups	(Combined)	5764.648	33	174.686	1.919	.005
		Linearity	1645.173	1	1645.173	18.077	.000
		Deviation from Linearity	4119.475	32	128.734	1.415	.089
	Within Groups		12559.043	138	91.008		
	Total		18323.692	171			

ANALISIS UJI HIPOTESIS

1. Uji korelasi variabel X dan Y

Correlations			
		Ket_Sosial	Int_Cooperative_Play
Ket_Sosial	Pearson Correlation	1	.300**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	172	172
Int_Cooperative_Play	Pearson Correlation	.300**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	172	172

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

DOKUMENTASI PENELITIAN



1. Uji Coba Instrumen di kelas IV SD N Srumbung



2. Uji Coba Instrumen di Kelas VI SD N Srumbung



3. Uji Coba Instrumen dikelas VI SD N Srumbung



4. Pengambilan Data di Kelas IV SD N Cegokan



5. Pengambilan Data di Kelas V SD N Cegokan



6. Pengambilan Data di Kelas VI SD N Cegokan



7. Pengambilan Data di Kelas IV SD N Wonolelo



8. Pengambilan Data di Kelas V SD N Wonolelo



9. Pengambilan Data di Kelas VI SD N Wonolelo



10. Pengambilan Data di Kelas IV MI Al-Khoiriyah



11. Pengambilan Data di Kelas V MI Al-Khoiriyah



12. Pengambilan Data di Kelas VI MI Al-Khoiriyah



13. Pengambilan Data di Kelas IV, V, VI SD Muhammadiyah Bojong



14. Pengambilan Data di Kelas IV SD N Kedungpring



15. Pengambilan Data di Kelas V SD N Kedungpring



16. Pengambilan Data di Kelas VI SD N Kedungpring